季刊 時代を逆走する日本初の中古ゲームソフト専門誌
平成11年6月1日発行
第4巻第3号通巻第13号
www.microgroup.co.jp/ktc/

ユーズド・ゲームズ
USED GAMES

1999 SUMMER
VOL.11



爆発するまで待たせてゴメン

大胆不敵な挑戦!?
100円ソフト100本ノック!

ポケモン以前の世界を探る
ゲームボーイ夜明け前



HIGH TECH OPTION SERIES

NEW

ゲーム攻略ナビゲーター

あのプロアクションリプレイが
お手頃価格になって新登場!



PS用	定価¥5.800
SS用	定価¥5.800
GB用	定価¥4.800
N64用	定価¥5.800

●カラー対応
●人気ソフト「ゼルダの伝説」「FZERO」「ヨッシーストーリー」等を新たに収録

ゲーム機とカセットの間に本体をセットする!



PS用　GB用　N64用　SS用

POWER ON

画面のメニューからやりたい事を選ぶだけ!

PS用
- プロアクションリプレイ2
- メインメニュー
- ゲーム スタート
- コード セレクト
- メモリーマネージャー
- CDエクスプローラー

GB用
- カラット プロアクションリプレイ
- ゲームスタート
- ナイソウコード
- コードサーチ
- コードニュウリョク
- カートリッジメモリーヲケス

N64用
- プロアクションリプレイ ライト
- ゲーム スタート
- コード セレクト
- メモリーマネージャー

SS用
- プロアクションリプレイ2
- ゲーム スタート
- コード セレクト
- クレジット

隠れコース・マシン レースゲームなどで100%遊び尽くせる!

パラメータMAX RPGやシミュレーション強さやお金を最大にできる!

隠れキャラ 雑誌情報に載ってないような隠れキャラもGET!

無敵化 シューティングやアクションで楽勝クリアできる!

隠れアイテム RPG、アクションゲームなどで攻略しやすくなる!

無限弾数 制限のあるアイテムや弾を無限に使えて気分最高!

新発売!



GBカラー用 パワーバッテリー!!

●GBカラー専用のパワーバッテリーパック
●1回の充電で連続約10時間使用可能。
●長時間の使用でも疲れにくい握りやすい形状。
●専用充電器付。

定価¥1,980



通販のお申込みは
0120-77-1756

受付:月~日曜(祭日も可)
9:00~20:00

★在庫確認後、下記でお申し込みください。
宅急便代引きシステム(ヤマト便)

注意:未成年者の方は保護者の電話確認が必要です。
送料:手数料はお客様負担になります。
返品:交換はできません(新品故障は除く)。*価格は全て消費税込みです。

KARAT
株式会社カラット
〒110-0016 東京都台東区台東2-3-2 MKビル
TEL:03-5688-4654 FAX:03-5688-4188
〈ユーザーサポートTEL:03-5688-4766〉
【ホームページ】http://karat-jp.com/

かなり古いタイプのファミコン屋発見!!
店内照明は暗く、雰囲気はズバリ怪しい。

いっぱい売って、いっぱい買ってね。いっぱい売って、いっぱい買ってね。

売り場は非常に狭いので(車2台ぐらいかな)、PC.FC.SFCの大半はバックヤードに置いてあります。
その場で、有無、状態、価格、即答可なので早めに店員に声をかけるのがポイント。
月曜は客足が切れないのでさけるのがグッド。

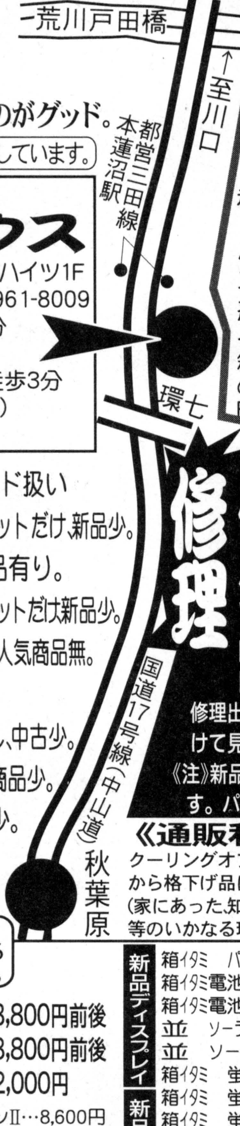
売買価格表はなく、状態、状況に応じて変更しています。

箱説無のファミコンカセットを 売って下さい。

買取の一部(箱説無)

烈火	4,000
リップルアイランド	4,000
熱血すとバスケ	4,000
ヒットラーの復活	3,000
暴れん坊天狗	2,500
ゲバラ	2,500
赤川次郎(バックアップの有るもの)	2,000
ムーンクリスタル	2,000
スパルタンX 2	1,500
忍者くん阿修羅の章	1,500

イタミ、ヨゴレ等は少し安くなります。
箱説有の美品では上記の2.5倍前後の買取となります。
PCメガの人気ソフトも買っています。
なつかしいゲームウォッチなど高くはありませんが売って下さい。



ファミコンショップ クラブハウス

〒174-0053
東京都板橋区清水町77-6 ソネハイツ1F
電話 03-3961-3291 FAX 03-3961-8009

営業時間：昼1時30分～深夜12時30分
定休日：無休
アクセス：都営三田線本蓮沼駅下車徒歩3分
国道17号線(中山道沿い)
通販：まずは電話で問い合わせ

取扱商品 全種類ソフト、ハード扱い

ファミコン：箱説有は少なく、ほとんどはカセットだけ、新品少。
スーパーファミコン：箱説有多く、一部新品有り。
ゲームボーイ：箱説有は多くなくほとんどはカセットだけ新品少。
PCエンジン：ケース説有と新品が同数位で人気商品無。
メガドライブ：在庫少、人気商品無し。
ディスク：新品在庫はあるものの人気商品無し、中古少。
プレステーション：新品、中古とも有り、人気商品少。
サターン：新品、中古とも有り人気商品少。
攻略本：FC、SFC他
※上記商品の一部に定価を超えるもの有り。

修理

任天堂ディスクシステム本体修理可
4,800～5,800まで
シャープツインファミコン本体ディスク部修理可
5,800～6,800まで

【持込】翌日には出来上がります。
【発送】送って来る前にまず電話願います。
修理出来ないものも有りますので見積りは開けて見てからとなります。
《注》新品パーツが無い場合中古パーツを利用します。パッド、ベルトは新品使用です。

《通販利用時の注意有り》

クーリングオフ制度不可のお願い。新品から中古品、美品から格下げ品にすり替えて返品してくる被害を防ぐため、(家にあった、知人にもらった、バグッた、やっぱりいらない)等のいかなる理由でも返品交換はしません。

品物は有るけど高いでおなじみの東京板橋クラブハウスが今回紹介する商品は定価よりも高く販売します。

新品デッドストック

美品	任天堂光線銃(FC用単体)	18,800円前後
美品	光線銃専用ソフト	8,800円前後
並	バンダイハイパーショット	12,000円
並	ゲームウォッチタイプパクパクマンII	8,600円
並	ゲームウォッチタイプモンスターパニック	13,800円

新品ディスプレイ

並	ゲームウォッチタイプハンバーガーショップ	12,800円
並	ゲームウォッチタイプバーガータイム	16,800円
箱イタミ	ゲームウォッチタイプフロッピージャンプ3IN1	8,600円
並	横長2画面ゴルゴ13	6,500円
並	横長2画面コブラ	6,500円

新品ディスプレイ

箱イタミ	パーマンバッヂタイプ(赤)とんでけパーマン	18,600円
箱イタミ電池ナシ	OP-51オイルパニック	28,000円
箱イタミ電池ナシ	TL-28タートルブリッジ	28,000円
並	ソーラーゲームウォッチタイプ恐怖の無人島	12,800円
並	ソーラーゲームウォッチタイプ大脱走	16,800円
箱イタミ	蛍光管…ドラキュラ城	11,800円

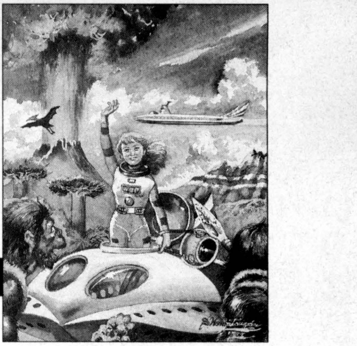
新品ディスプレイ

箱イタミ	蛍光管…ドラキュラハウス	28,000円
箱イタミ	蛍光管…フロッガー	11,800円
箱イタミ	蛍光管…スーパーコブラ	11,800円
箱イタミ	蛍光管…キングマン	16,800円

新品 変身忍者嵐のアルミの小型弁当箱…本体に退色、スリ跡少々有り、紙製外箱の状態が悪いので5,800円で売り出しです。(東映シール、大和アルミニウム(株)製造シール有り)

時代を逆走する日本初の中古ゲームソフト専門誌

ユーズド・ゲームズ



1999 SUMMER VOL.11 CONTENTS

表紙イラスト：小松崎茂　タイトルロゴ：金子健（brahman）　表紙デザイン：小野瞳

本書での略称　FC…ファミコン　SFC…スーパーファミコン
MD…メガドライブ　MCD…メガCD　PCE…PCエンジン
PCE-CD…PCエンジンCDロムロム　PCE-SCD…PCエンジンスパーCDロムロム　GB…ゲームボーイ
PS…プレイステーション　SS…セガサターン　NP…ニンテンドウパワー


大胆不敵な挑戦!?
100円ソフト100本ノック!
口からでまかせの無謀な企画がついにやってきた!
100円(～400円くらいまで)のソフトを
怒涛の勢いで紹介する100本ノック!!
キミはどこまで受けられるか!?

1本目

メガドライバーにとってはトラウマ？
惑星ウッドストック ファンキー・ホラーバンド



メガCD発売時にアナウンスされ、RPGということもあってユーザーから期待されて登場した本作。しかし、その内容は…。

機種	：MCD
ジャンル	：RPG
メーカー	：セガ
発売日	：91.12.20
価格	：6800円
入手難易度	：易しい

ウッドストック音楽祭にからめた音楽RPGだが…

『惑星ウッドストック』。この名はかつてベトナム戦争に抗議する若者たちが参加した、伝説のウッドストック音楽祭に由来している。ゲームでも魔法の代わりに「旋律」を使うなど音楽を主題にしているが、ちょっと名前負けしているのではないだろうか。

物語はホラホラ星から逃げ出した六人の異星人と、ファンキー村の少年の出会いから始まる。そして、異星人がなくした楽器を主人公の少年が探すことになる。

さあ、ゲーム開始だと意気込んだのもつかの間、主人公の家を出るやいなや目を覆いたくなる光景が襲ってきた。これってファミコン？ いや、決してファミコンを馬鹿にしているわけじゃありません。あれはいいハードでした。が、何もメガドライブでファミコンのグラフィックを真似なくてもいいじゃない。気を取り直して側にいた村人に話しかけてみる。村人「この村の食堂はとってもおいしいんだよ。ホントだったら」。…主人公って、この村の少年じゃなかったっけ？ こんな感じで破綻した部分が随所にあり、ゲーム全体が手作りめいて、ほのぼのとした(?)空気で包まれている。

その後、宇宙船が墜ちた場所へ向かうのだが、敵との遭遇率がやたらと高い。しかも、このゲームは経験値が存在しないのだ。ウーパールーパーに似た敵はシンディーウーパー、デュラハンはボブデュラハンと、敵の名はミュージシャンのパロディが多く、ファンだったら頭を抱えてしまうだろう。

BGM、効果音共に気の抜けるもので、説明書にある「CD-ROMならではの音感体験」というフレーズはJAROのありがたみを教えてくれる。

ゲームの見所は、何と言っても「音楽」だ。戦闘では直接攻撃はなく、「旋律」を魔法のように使う。旋律はそれぞれ装備した楽器によって効果が増減し、強い楽器を装備しても全ての旋律が強くはならないのが凝っている。アイテムにも面白いものがあり、「オミクジ」というアイテムは、出た運勢で遭遇率を変化させる。ただでさえエンカウント率が高いゲームなので、大凶など出ようものなら泣きたくなるほど敵が出現するが、大吉だと妙に嬉しい。

ウッドストック音楽祭から今年でちょうど30年。七月にほぼ同じ場所で記念イベントが行われるらしいけど、このゲームはどういう風に扱われるんだろう？



彼(?)がファンキー・ホラーバンドの一員だ。声優さんの配役は結構豪華。

※本誌のジャンル表記の略称は以下のとおりです。ACT…アクション　RPG…ロールプレイング　ADV…アドベンチャー　STG…シューティング　SPT…スポーツ　SLG…シミュレーション　PUZ…パズル　ETC…その他



奇妙な宇宙人パズル!?

2本目 ミステリーサークル

パズルゲームは数あれど、本作ほど変わった設定のものはないはず。悩むな、考えるな! ひたすらブロックを消していくのだ!

機種	:SFC
ジャンル	:PUZ
メーカー	:ケイ・アミューズメントリース
発売日	:92.12.4
価格	:8300円
入手難易度	:易しい

あの模様は宇宙人の仕業、という設定のおかしなPUZ

今から数年前、「ミステリーサークル」と呼ばれる謎の現象を巡って、マスコミが騒然となったことを覚えておいでだろうか?

あの時は、最後の最後に「自分が書きました」などと名乗り出たヤツがいたりして、結局うやむやになってしまったが、おそらくそれに便乗して作られたと思われる異色のゲームが存在する。

本作では、なんと、あの現象は、地球侵略を目論む宇宙人が成した刻印だったということになっている。で、人類は彼らに対抗するため、世界の叡智を結集して、ついに究極の兵器を作りだしたのである。これぞ、「宇宙航空機グレンの変身体POPOとPIPI(マニュアルより抜粋)」。プレイヤーはこの最優秀の機体を操り、異星人が地球侵略のために降らせてくるブロックを囲んで消していくことになるのである。

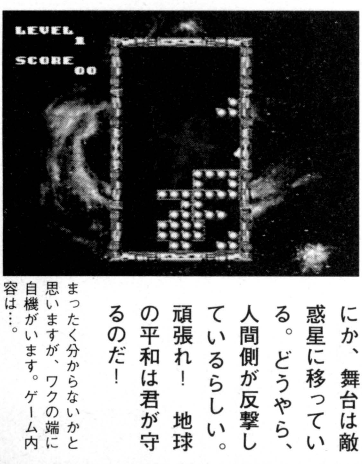
…読者諸賢の中には、この説明を読んでも、何をいっているのかわからない人も多いのではないかと思う。安心してくれ。筆者もさっぱりわからないのだ。宇宙航空機グレンとは何? しかも本体は姿を現さないのに、変身体とは何? そもそもパッケージにデカデカと描かれているリトル・グレイには何の意味があるのだ?

『ミステリーサークル』は、それ自体がとてつもなく謎に満ちた作品である。そのメッセージは、異星人の言葉のように日本人には解らない。ひょっとしたら、メーカーの開発陣たちが、すでに異星人に取り込まれているのでないのか、あるいはすくなくとも自分たちはそうだと思いこんでいるのではないのだろうか(このほうがタチが悪いが)?

このゲームをプレイする際は、マニュアルは読まないほうが無難だ。まぁ、操作方法くらいはともかくとしても、他のページはできれば、封印してプレイしたほうがいい。是非、そうしてくれ。

そして、深く考えずに、とりあえずゲームを始めてしまおう。そうすれば、落下してくるブロックの四辺を自機でなぞるように囲って消していくゲームであることがわかるだろう。意外に難度が高く、指先の細かな動きを要求されるゲームであることも。

ブロックを消しているうちに、いつの間にか、舞台は敵惑星に移っている。どうやら、人間側が反撃しているらしい。地球頑張れ! 地球の平和は君が守るのだ!



まったく分からないかと思いますが、ワクの端に自機がいます。ゲーム内容は…。



本格派スパイアクションゲーム！ ローリング・サンダー

3 本目

どこかコミカルな敵キャラクターや、細身の主人公の動きなど、それまでになかったグラフィックが魅力のACTだ。

機種	：FC
ジャンル	：ACT
メーカー	：ナムコ
発売日	：88.3.17
価格	：5500円
入手難易度	：普通

リアルなアクションが魅力。細身のキャラが小気味よく動く

アーケードで好評を博した横スクロール型アクションゲームのファミコン移植版。

プレイヤーは、敏腕のスパイ、アルバトロスを操作し、悪の組織ゲルドラを壊滅させるべく、単身戦いを挑んでいく。

だが、これは恐ろしく生還率の低い危険な任務だ。人体改造を施された敵の構成員が、前後左右から、わらわらと現れ、ある者は銃で、ある者はハンドグレネードで攻撃してくる。さらにコウモリ、黒豹といった生物兵器、レーザー兵器を始めとする、様々なトラップが間断なく配置されているのだ。

アーケード版に比べると背景グラフィックの質が低下しているのは仕方ないところだが、肝心のアクション性や、執拗で巧みな敵の行動ルーチン（これが本当に嫌らしい！）は、ほぼ完全に再現されている。やりごたえの点では、まったく問題はない。

アルバトロスの武器は、拳銃とサブマシンガン。後者のほうが連射能力に優れ、弾丸の速度も速いので役に立つのだが、これは最初は装備しておらず、潜入後に敵地で見つけださねばならない。

また、どちらの銃にしても、弾数制限があるので、無限に撃ちまくればいいというわけではない。敵のタイプによって倒すために必要な弾数が異なるので、そのあたりを考えながら、一発必中主義でいかねばならないのである。

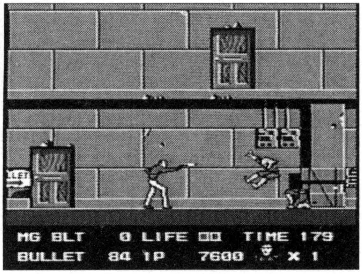
ステージは全10面。これにFCオリジナルの裏面10ステージが用意されている。ゲームスタート直後から敵が見事な迎撃ぶりを見せてくるので、一瞬たりとも気は抜けない。

冷静な判断力と果敢な行動力がなくては勝利は不可能。まさに007さながらの緊張感溢れる潜入劇が楽しめるのである。

ところで、「アルバトロス」という名前に心当たりはないだろうか？ そう、大型筐体を使ったガンシューティング『タイムクライシス』の主人公と同名なのである。

また、あのゲームでは、レジスタンスを率いるプリンセスの名がレイラとなっているが、彼女も『ローリングサンダー』に登場する女スパイと同名だ。

『タイムクライシス』は、見た目の形態こそかなり違うが、まさに『ローリングサンダー』シリーズの正統な後継作といえるのである（木箱の陰に隠れて敵弾を避けるところなんか、まんまそっくりである）。



敵キャラがガンガン襲ってくるので、弾薬の補充はこまめにしておこう。



デコゲーらしさが満載！ カルノフ

4本目

データイーストがアーケードで発表したものをナムコがFCに移植して発売。それが「カルノフ」なのだ（「チェルノブ」はこれの続編か？）。

機種	：FC
ジャンル	：ACT
メーカー	：ナムコ
発売日	：87.12.18
価格	：4900円
入手難易度	：やや難

凝った作りのACT。昨今稀な暑苦しい主人公！

筋肉だるまのスキンヘッドの巨漢が、大地を駆け、宙を舞い、水中を泳ぎ、そして炎を吐く。

かつて、格闘ACT『ファイターズヒストリーダイナマイト』で、最終ボスとして登場した、火を噴くオヤジをご記憶の方も多いだろう。

あの人物を主役に据えた横スクロール型のACTが、本作『カルノフ』である。彼は人間が転生した英雄だ。平和な国を乱す悪魔軍団を討つべく、神が遣わした使いなのである。

とはいっても、生まれついての英雄ではなく、実は人間の時に悪さをしすぎたので、罪滅ぼしをさせられているという、どうにもしまらない設定の持ち主なのである。流麗華美な主人公が多い最近の傾向から考えると、この主人公はかなりの異彩を放っているといえよう。

ゲームは、いくつかのステージに分かれており、各面ともラストにいるボスモンスターを倒せば、クリアとなる。作りはオーソドックスながら、各ステージがなかなか凝ったものになっていて、いかにも冒険している気分を味あわせてくれる作品になっている。

まず、地形自体が、街、遺跡、海、砂漠など、バリエーションに富んでいる。さらに分岐が多く、同じステージであっても通るルートによって難度が変わるのだ。

ラストステージの洞窟は、構造が複雑なうえに、モンスターも手強いのでかなり苦労する。最初は、どこにラスボスがいるのかを探すだけで、制限時間を切ってしまうかも知れない。

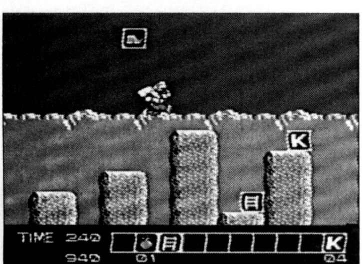
次に、この凝った地形に各種のアイテムが隠されていることが、攻略性をいっそう深めてくれている。

このゲームには、移動力の増すブーツ、画面上方を調べる梯子、攻撃力の高いブーメラン、水中での移動速度を上げる水中マスクなど、いくつかのアイテムが用意されており、これをいかにうまく使うかが、クリアにおいて非常に重要になっている。

アイテムはあちこちに置かれているのだが、梯子で画面を上方にスクロールさせたり、ブーツでハイジャンプをしないと取れない場合が多々ある。

つまり、基本はACTながら、アイテム探しというパズル性を取り入れたことで、探索するという面白みを付加しているのである。

イロモノの主人公と、高いゲーム性。この絶妙なブレンドが、このゲームの魅力なのだ。



大ジャンプする巨漢のカルノフ。アイテムを取って敵をなぎ倒し、道を切り開こう。



あの大河漫画をゲーム化

5本目

火の鳥・我王の冒険

故・手塚治虫氏の大作漫画「火の鳥」の登場人物、我王を主人公にし、アクションゲームとなった本作。はたしてその出来は？

機種	：FC
ジャンル	：ACT
メーカー	：コナミ
発売日	：87.1.4
価格	：5300円
入手難易度	：普通

原作とは違うノリだが、ゲーム自体は良好

『火の鳥』は巨匠・手塚治虫のライフワークといっていい作品。その血を飲めば永遠の命を得られる火の鳥を横軸に、時には歴史物、時にはSF的物語が展開する。そんな「火の鳥」の中でも「鳳凰編」は評価が高く、アニメ映画化もされている。生後すぐに片目片腕になってしまった我王が主人公で、盗賊の頭から仏師になり、両腕を切られながらもある種の悟りを開くまでの物語だ。輪廻転生が主題で、「人間が仏になるなら、全ての生物が仏になるはず」という哲学的な面や、政治、宗教にも深い洞察が見える傑作だ。未読の人は是非とも読んでもらいたい。少なくともこの原稿よりは面白いぞ（笑）。

ゲームの方は「我王の冒険」と副題がついたアクションゲームだ。我王が彫り上げた火の鳥の彫刻が何者かに盗まれ、16の破片に振り分けられてしまう。そして、その彫刻を取り返すのがゲームの目的になる。ちなみに原作では我王はそんなものを彫っていないが、これはゲームならではのご愛敬ととらえて欲しい。各ステージの最後にはボスキャラがいて、それを倒して破片を手に入れる。攻撃手段はノミを投げること。その他に「鬼瓦」というアイテムがあり、その使い方が重要だ。これは敵を倒すと頻繁に出てくるくらいの必需品。鬼瓦は好きな場所に置くことができ、鬼瓦の上にもどんどん置ける。これによりジャンプでは到達できない場所に行けるのだ。ゲームシステムはライフ制で、全てなくなると死んでしまう。制限時間もあるので、あまりのんびりとプレイできないが、それほど気にするものでもないだろう。ステージは海岸や森、寺や洞窟と起伏に富んでいるし、ワープゾーンを使って「来世」「太古」のステージへも行かねばならない。アイテムは敵を倒したり、地面や壁で壊せる場所からも出現し、前出のワープゾーンも同様に壁などに隠されている。ゲームバランスは良好で、理不尽な死に方をすることもないし、佳作といっていい出来だ。が、どうも好きにはなれないのだ。我王が二頭身なのも違和感があるが、何より敵キャラといっても狐や亀などの動物をゲシゲシ殺しまくるのがいただけない。これではただの動物虐待である。冒頭で原作を読むよう勧めたが、このゲームに関しては読まずにプレイする方が楽しめるかもしれない。



重厚な大河マンガがゲーム化されるとこうなる、という好例（？）。それなりに楽しめる。

君はこの世界で何秒生きることができるか!?

6本目

アウター・ワールド

SFCで表現されたポリゴンの妙。7年前の最新技術をこの目で見たい！　という勉強熱心な人々に薦める驚異のアクションゲーム。

機種	：SFC
ジャンル	：ACT
メーカー	：ビクター音楽産業
発売日	：92.11.27
価格	：8800円
入手難易度	：普通

これが7年前のポリゴンなのだ！

パッケージからして、得体の知れない匂いがプンプンする、この『アウターワールド』。今話題のポリゴン技術を大幅に採用した、アドベンチャー・アクションゲームなのだが、対応機種はSFCで、発売は92年というものすごさだ。もちろん嘘じゃない。今から7年前の最新技術を心ゆくまで堪能できるソフトだ。

　さて本作は、ある嵐の夜、物理学者のレスター君が研究所で事故に遭うところから始まっている。悪天候を押して研究所に来たレスター君は、いつもの素粒子加速実験を始めた。しかし、実験中にその装置に落雷したショックで、レスター君は見も知らぬ世界へ飛ばされてしまったのだ。ひ弱なエリート物理学者は、はたして無事にもとの世界に戻れるのか!?

　こんな光景が繰り広げられるオープニングデモを見るだけで、かなり腰が砕けるのは間違いないのだが、このソフトのパワーはそんなものではない。ゲームを始めてみれば、さらにすごい世界が繰り広げられるのだ！

想像を絶する多彩な死に方が魅力

このゲーム、ゲーム本編の始まり方が唐突すぎるのが特徴。例えばスタート地点、「ドゴオッ」という音と共にレスターが水中に現れるが、カメラ位置が遠いので、そこにレスターがいると認識するのに数秒を要してしまう。浮上しようと気づいても時すでに遅し。下からニョロニョロとせりあがってきた触手のようなものに捕まって死。ポリゴン表示が災いして、どこからゲームでどこまでムービーなのかがわかりにくいのだ。

　一事が万事この調子で進んでいく。以下、私が経験した死にパターンを紹介しよう。

○無事水面に浮上し、水から上がったレスター。その場に数秒たたずんでいると、水中から追ってきた触手にさらわれて死。
○尺取虫のようなヒルを、ジャンプして飛び越えようとして針に刺されて死。
○真っ黒いクマと思しき動物に遭遇。一瞬躊躇したら飛びかかられて死。
○クマに追いつかれて死。

　ちなみに全て対処法がわかっていれば、水中から始まってクマから逃れるまでの所用時間は1分ほど。こんな短時間で、大量の死に場所が用意してあるソフトも珍しいのでは。



これがSFCでのポリゴン。ただのベタ塗りに見えるのはご愛敬。

7 本目

複雑な操作をものともせずに突き進めるか!?

機種	：PCE－SCD
ジャンル	：ACT
メーカー	：日本テレネット
発売日	：92.2.7
価格	：6980円
入手難易度	：普通

ブロウニング

舞台は23世紀。パンク姉ちゃんと、ハリソン・フォードばりのシブイ中年が、「ブロウニング」というマシンを操り、特殊作戦に挑む！　と、まあ、この手の横スクロールアクションゲームにはありがちな設定です。

しかしなんとも操作が複雑なゲームですな。前進、後退、ダッシュ、方向転換、ジャンプ、ホバリング、しゃがむ…と、これを全て使いこなすくらいの気構えがないと、1面すらクリアできません。自機はシールド制とはいえ、1機しかいないし。

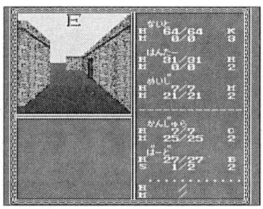
えーと、ゲーセンで初めてのゲームに100円つぎ込んだような感じ。何度もプレイするかどうかは…人によるというところですか。ビジュアルはそれなりかも。

8 本目

オーソドックスで、安定感のある3DRPG

機種	：FC
ジャンル	：RPG
メーカー	：ポニーキャニオン
発売日	：90.12.21
価格	：7000円
入手難易度	：やや難

バーズテイルII



アメリカで有名なパソコン用ゲームを移植した、『ウィザードリィ』に代表される3DタイプのRPG。

吟遊詩人である主人公が、四人の仲間と一緒に魔人にさらわれた王女を、救出に向かうところからストーリーは始まる。全体的な印象として、個性や斬新さはあまり見られない。だが、各コマンドの構成、キャラ設定、アイテムや魔法の機能性などRPGには不可欠なシステムがちゃんと網羅されているので、安心して取り組める正統指向のゲームだ。

9 本目

将棋とSLG、そしてルーレットの合わせ技

機種	：FC
ジャンル	：SLG
メーカー	：ハドソン
発売日	：90.5.18
価格	：5800円
入手難易度	：普通

キャッスルクエスト

本作は、ボードに配置された駒を二人交互に動かし、相手方のキングを倒すことが目的のボードゲームだ。加えて、駒にはHPが設定されており、武器や魔法で攻撃しあうというファンタジーSLG的要素が盛り込まれている。

相手キャラとの戦闘が一風変わっており、なんと、廻るトランプをボタンで止め、その数が敵キャラの防御値を上回らないと攻撃できないという仕組みなのだ。せっかく能力が高いキャラをぶつけても、運が悪ければなぶり殺されてしまうという一見不条理と思われるシステムだが…CPUのおバカ加減を「ほどよく」カバーしている。1ステージあたりのプレイ時間が短かめなので、「詰め将棋1問」という感覚で気軽にドウゾ。

10本目

似非ハードボイルドの香り漂う英語教材用ソフト

機種	：PCE−CD
ジャンル	：ADV
メーカー	：パック・イン・ビデオ
発売日	：90.3.30
価格	：7200円
入手難易度	：普通

カルメン・サンディエゴを追え！　世界編

タイトルどおり、怪盗のカルメンさんを追いかけ三千里、というアドベンチャーゲーム。このソフト、まずプロローグのハードボイルド小説を意識したかのような説明がイカしてる。主人公が、インターポールから「ルーキー」のランクを与えられた探偵って…。カルメンさんとその一味の紹介も、日本人には書けないテイストでいっぱい。この文章を書いた人は、メキシコ料理とシーフードと登山とテニスと車が好きということがよくわかります。一〇人の仲間のほとんどに、このどれかの記述があるんだもん。

ゲーム本編は、なんと英語で進めることも可能。ちゃんと辞書ついてるし、これで英語の勉強もバッチリさ！

11本目

忍耐力を使いきるつもりでひたすら地道にプレイ

機種	：FC
ジャンル	：ACT
メーカー	：ピクセル
発売日	：90.5.11
価格	：6200円
入手難易度	：普通

影狼伝説

最近、にわかに大ブームの3兄弟。本作は、忍者の3兄弟が侵略者である幻魔を倒すまでのストーリーが描かれている。

ゲームは、フィールドを歩き、敵に出会うと画面が戦闘モードに切り替わり、格闘ゲームのように剣、手裏剣、そして忍術で戦うというアクションRPG。

全体的雰囲気は、非常に地味だ。デモシーンが一切なかったり、フィールド上で街に入っても画面は切り替わらず文字情報のみ表示されるというチープな演出。変化に乏しいお粗末な感じのグラフィックや、アクションのグラフィックパターンが少ないのは、FC後期の発売にもかかわらず、まるで初期のものを思わせる。

12本目

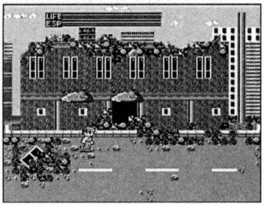
豪華声優陣を擁したコストパフォーマンスの良い一作

機種	：PCE−SCD
ジャンル	：RPG
メーカー	：リバーヒルソフト
発売日	：92.12.18
価格	：7800円
入手難易度	：普通

ブライII 闇皇帝の逆襲

ドット絵アニメの連続、キャラクターしゃべりまくりの、まさにPCEのRPGを地で行くような作品。戦闘シーンで味方のHPなどが表示されてないなど、ちょっとわかりにくい点もあるけど、普通に遊び倒すにはまったく問題ないですね。

ゲーセン1回分の楽しみ方としては、キャラと声優に注目するのはどうでしょう。荒木伸吾&姫野美智という、「聖◯士星◯」などを担当された方々がデザインしてます。ムウも一輝も教皇もいます。声優さんも一緒。今や有名な緑川光や國府田マリ子が出演してるのに、メインの役じゃないというところが時の流れを感じさせる、意外にまっとうな掘り出し物です。



エナジー

13 本目

理不尽な判定・ルール・動きにクラクラさせられる1本

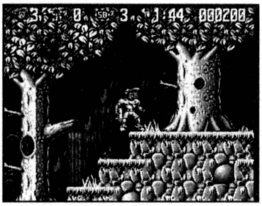
機種	：PCE
ジャンル	：ACT
メーカー	：日本コンピュータシステム
発売日	：89.4.19
価格	：5200円
入手難易度	：困難

パッケージにはアドベンチャーゲームと書いてあるが、実際には何故かアクションゲーム。超能力を武器に妖魔獣軍団と戦うゲームで、アイテムを取ることで連射等のパワーアップが可能。敵が自分と重なって出現したり、攻撃が効いてるのかさっぱりわからなかったり、体力満タンから水に触れただけでゲームオーバーになったり、ジャンプが物理法則を無視した〝デコジャンプ〟だったりと、ベリーハードな仕上がりを見せます。主人公の名前の初期状態が「あああああ」なのもビビる。

14 本目

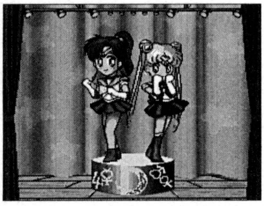
いき過ぎた洋ゲーテイストが炸裂しまくってます

機種	：PCE-SCD
ジャンル	：ACT
メーカー	：マイクロワールド
発売日	：93.3.19
価格	：6800円
入手難易度	：やや難



ジム・パワー

大問題作。グラフィックはキレイで音楽もノリノリ。技術のクオリティも高く、PCエンジントップクラスといえましょう。だが、オープニングが大危険。このインパクトもまた、別の意味でトップクラスです。〝こち亀〟の両さん的体付きで、半そで半ズボンにサングラス、手には自動小銃という強烈な外見の主人公〝ジム〟が、大統領令嬢を救いに魔界的世界に挑むアクションゲーム。天井から落ちる水滴に当たっただけでショック死して骨と化したりと、全編にイキ過ぎ感が漂う一本。



美少女戦士セーラームーン Collection

15 本目

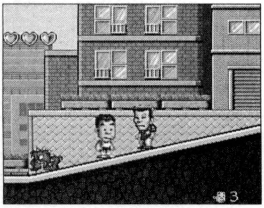
萌えていたあの頃の想い出がいっぱい詰め込まれています

機種	：PCE-SCD
ジャンル	：ETC
メーカー	：バンプレスト
発売日	：94.11.25
価格	：8800円
入手難易度	：普通

ご存知セーラー戦士五人組のプライベートシーンを集めていくミニゲーム集。フルボイスということもあって結構楽しめます。無謀なまでにスピードアップする旗揚げや、腰をフリフリ操作するドンケツゲームなどはなにか、こう、ぐっときますな。クリアのご褒美として彼女たちのプライベートシーンが見られるわけですが、その内容もバラエティに富んでいて納得の出来。戦いだけではない、まさに想い出いっぱいのアルバムという感じでファンだった人はしみじみ。

16本目

爆笑 吉本新喜劇 今日はこのくらいにしといたる!



コテコテ吉本ギャグがお気軽に楽しめます

機種	PCE-SCD
ジャンル	ACT
メーカー	ハドソン
発売日	94.1.3
価格	6800円
入手難易度	普通

タレントモノはイマイチなゲームが多いわけですが、このゲームはかなり出来の良い横スクロールアクションになっています。主人公はカンペイちゃん。アイテムでステッキじじい、ピュッピュマン、ひきずり女などに変身できます。シンプルながらキレイなグラフィックや、ジャンプ、敵の動きなど、細かいところまでしっかり作られており、ハドソンの丁寧なゲーム作りと、吉本の「笑われるのではなく、笑わせる」という精神がうまくミックスされたゲームです。

17本目

パラノイア

マッドな世界観を堪能させてくれるSTG?

機種	PCE
ジャンル	STG
メーカー	ナクザット
発売日	90.3.1
価格	5800円
入手難易度	普通

〝偏執的妄想〟という意味をもつタイトルどおりの世界観のSTG。目玉が飛び交い、ピンク色の蟻が攻撃をし、梅林ステージでは能面がボス。そのほかにも幼虫の群れやタコの足(?)などホラーとはまた異なった、マッドな雰囲気がキています。難易度はかなり高めなものの、パワーアップやオプション操作などゲーム的にはいたって普通。世界観に反し、抜けるような青空のステージ背景や間の抜けたBGMなどが、さらに雰囲気を盛りたてます。PSで発売された超危険物ゲーム「パラノイアスケープ」(同じテイストの世界観を持つピンボールゲーム)と合わせて遊ぶと、もしかしてパラノイアブーム到来か!? と震え上がること間違いナシ…かな?

18本目

死霊戦線



マニュアルなしでは遊べません

機種	PCE
ジャンル	A・RPG
メーカー	ビクター音楽産業
発売日	89.3.24
価格	5500円
入手難易度	普通

平仮名カタカナ英数字まじりの60字で、さぁ間違えろ、といわんばかりのパスワード入力にまず圧倒される一本。ゲームの目的は街を襲った謎の生物と戦いながら、人々を救出し〝霊的現象〟を解明するというものだが、ゲーム開始時にそれがまったく説明されず突然フィールドに放り出されるので、マニュアルなしだとさっぱり意味不明なゲームになってしまう。移動はRPG風だが戦闘はアクション。武器も豊富で結構爽快感がある。簡単に戦闘から離脱できるのも嬉しい。

19本目

勇者さまの子育て騒動記 プリンセスメーカー



本作は、元となったパソコン版を完全移植。またキャラクターに声があてられており、感情移入度が高まった好作品なのだ。

機種	：PCE-SCD
ジャンル	：SLG
メーカー	：NECホームエレクトロニクス
発売日	：95.1.3
価格	：8800円
入手難易度	：普通

美少女育成SLGの先駆けとなったのがこのゲーム

ある時、突如として平和な国を襲った魔軍の脅威。この危機は、一人の勇者の活躍によって、からくも食い止められた。だが、戦いが終わったとき、勇者も傷つき、心も疲れ切っていた。ねぎらいの言葉をかける王に対して、勇者が求めたのは、一人の孤児を引き取って、自分の娘として育てること。願いはかなえられ、一人の少女が勇者の前に現れた。こうして、彼女が18歳の成人を迎える日まで、二人の新しい生活が始まったのだ…。

パソコンで大ヒットを飛ばし、育成SLGというジャンルを切り開いた作品のPCエンジン完全移植版だ。

プレイヤーは、救国の勇者となり、8年間に渡って、自分のもとに来た少女を育てていくことになる。といっても、彼自身が何かするというわけではない。父親としての役目は、時々娘とコミュニケーションをとってやることと、毎日のスケジュールを、十日間単位で立ててやること。

娘の将来は、いくつかあるパラメータのうち、特に重要となる7種類のパラメータの高低と、街での評価との兼ね合いによって決まる。例えば、腕力が一番高くて評価が並みだと「木こり」。気品が高くて評価がかなり高いと「上級貴族の妻」。また、腕力が高くて評価が最高に高い場合「将軍」といった感じだ。

評価は4段階設定されているので、エンディングの数は7×4＝28。これに「プリンセス」と「クィーン」というスペシャルを加えて、全30種類のマルチエンディングが用意されている。

思いどおりのエンディングを見るには、いかに有効なスケジュールを組んで、高い評価を得るかにかかっている。

普段は各種のバイトで金を稼ぐとともに、娘のパラメータを延ばし、余裕ができたら、アイテムを買い与えてパラメータを補正したり、バカンスに出かけて心身をリフレッシュさせてやる。二、三度プレイして、評価の切れ目を掴めば、かなり自在にエンディングに辿り着けるようになるだろう。

アニメ調のグラフィックには好き嫌いが出るかもしれないが、さすがに「美少女育成モノ」という一ジャンルを築いただけに、遊びやすく、誰でも楽しめる作品になっている。特にSLGが苦手な人でも、抵抗なくできる点はもっと高く評価されてもよいのではないだろうか。



娘を季節にあわせた4つの衣装に着替えさせることができるのも魅力のひとつだ。



「ダ○ハード」なアクションゲーム
スーパー魂斗羅

20本目

燃え上がる爆炎が画面を飛びかう、どこか映画の1シーンを思わせる戦場ACTの本作。苛烈な難易度が魅力的(?)だ。

機種	：FC
ジャンル	：ACT
メーカー	：コナミ
発売日	：90.2.2
価格	：5800円
入手難易度	：普通

なつかしき80年代風アクション映画の世界

唐突だが、80年代後半のアメリカ映画において、もっとも観客を動員できた俳優は、アーノルド・シュワルツェネッガーとシルベスター・スタローンの二人だったと思う。

あの時代、なぜか主人公が筋肉ムキだしの映画が爆発的にヒットを遂げていた。この風潮は、ゲームにも影響を与えたようで、雰囲気のよく似たソフトが続々と発売される結果になった。いずれも馬鹿でかい武器を装備した筋肉質の男たちが、単身敵地に殴り込んでいくというタイプで、『怒』（SNK）などが代表作といえるだろう。

『魂斗羅』もそんな流れの中で生まれた一本である。初めにアーケードに登場し、なめらかで派手な動き（ジャンプの演出が凄かった）で人気を集めた。ここで紹介する『スーパー魂斗羅』は、そのFC移植作の続編にあたる。

主人公は、前作と同じ二人の戦士。イメージイラストでは、1PがS・スタローン、2Pが映画『ロッキー4』でその敵役を演じたドルフ・ラングレンに似ている。いま見ると、妙になつかしく、かつどことなくおかしい。それにしても、有名人の顔を持ってくるのは『FF○』に限らず、昔からみんなやっていたんだと実感する。

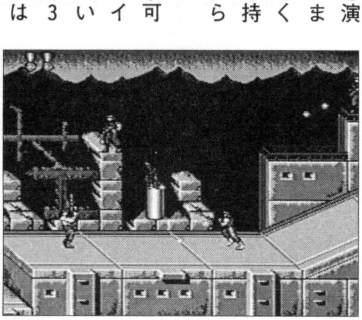
横スクロールACTで、8方向に射撃可能な武器を用いて、地球侵略を目論むエイリアン軍団との壮絶な戦いを繰り広げていく。前作には、画面奥へと向かっていく3D風のステージがあったのだが、今作では2Dだけに統一され、その分、アクションがべらぼうに難しくなっているのが特徴だ。

実際、このゲームでは、キャラクターがすぐにやられてしまう。1面から、敵の数が多く、しかも攻撃が多方向からいっせいに来るので、もうメチャクチャにシビアなのである。

裏技を使うと、通常三人までのキャラクターを30まで増やせるが、そんなもの何だというペースであっという間に死骸の山ができ上がるのだ。

多少やり込めば、いちおうパターンはわかってくるのだが、要求されるアクションそのものが難度が高く、しかも細かい操作の連続なので、どうしてもミスをしてしまう。そうしたら、容赦なくエイリアンの餌食となるのである。

イラストイメージのみならず、本当に映画のヒーロー並に強くないと、到底クリア不可能な作品なのだ。



キャラの動きが小気味いい。でも、ちょっとした判断ミスが即死につながるのだ。



一風変わったクォータービューSTG

マックス・ウォーリア

21本目

アーケードゲーム「ビューポイント」を彷彿とさせるアクションSTGの本作。斜め俯瞰視点がもたらす臨場感が魅力的だ。

機種	：FC
ジャンル	：ACT
メーカー	：バップ
発売日	：91.2.15
価格	：5800円
入手難易度	：やや難

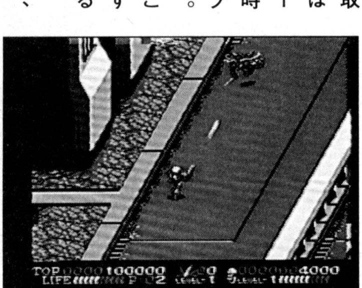
ちょっと難しめだが、慣れれば楽しくなるはずだ

「これはたった一人で未知の生命体と戦ったキャプテン・マックスの物語である」。こんな渋めのフレーズで始まるのが、ここで紹介する『マックス・ウォーリアー』だ。地球への中継星であるPANが未知の増殖生命体に襲われた。生命体は生物、機械を問わずに浸食し一体化してゆく。市民は脱出したが、マックス・マーブリック大尉だけは撤退命令を拒否。バトルスーツに身を包み、たった一人で生命体に向かっていった…。

ゲームジャンルはアクションシューティング。モーターバイク・ジェットホバーに乗り込み、激戦を繰り広げてゆく。このバイクが優れもので、ウィリー走行が可能であり、その間は敵に体当たりすることができる。もっとも、さすがに敵弾までは防げないが。武器はレーザーとボムの2種類。さらにレーザーにも、拡散ビームと集中ビームの2種類がある。これはセレクトボタンで切り替え可能。どちらもアイテムを取ることでパワーアップするが、面白いのはやられたときに使用していた方だけパワーダウンすること。つまり集中ビーム使用時にやられても、拡散ビームはパワーアップしたままの状態でリスタートできるのだ。ボムもアイテムでパワーアップするが、こちらもやられたときには1ランクダウンするだけで復帰できるので、やられてもやる気をなくすことはない。

ここまでは主にシステム面を紹介したが、このゲームの目玉は何といってもクォータービューの視点がもたらす臨場感にある。斜めスクロールは敵との軸線の合わせ方に苦労するが、慣れてしまえば欠点よりも利点の方が多い。例えば巨大なボスとの戦闘では、通常の縦スクロールだと圧迫感が強すぎて難易度が急上昇してしまう。しかし斜めスクロールだと左上方にスペースがあるので、冷静にプレイできる。また、バイクだけあって高速スクロールの面もあり、さすがはファミコン末期のゲームと思わせる技術的に高度なものが見られる。

このようなゲームシステムもスクロールも、シューティングゲームにありがちな高難易度になることを防ぐ措置だろう。つまり、門戸を広くすることで、マニアでない人にも遊んでもらおうとしたのだ。が、それでも筆者などには難しい。せめて中学生の頃に発売されていたらなぁ。



このように斜め視点になっている。アイテムでパワーアップしながら突き進もう。



ナムコのストイック格ゲー！ ケルナグール

22本目

対戦格闘ゲームが今ほどメジャーではなかった頃、FC初期に発売されたナムコ謹製の格闘ゲームが本作。シンプルながらも奥が深いのだ。

機種	：FC
ジャンル	：ACT
メーカー	：ナムコ
発売日	：89.7.21
価格	：4900円
入手難易度	：やや難

およそ格闘技とはかけはなれた、ホノボノとした雰囲気の格闘ゲームの『ケルナグール』。題名にしても、「蹴る・殴る」からきているし、最初はイロモノソフトかと思ったくらい。でも、実際にプレイすると、これがまた面白くて奥が深い。

中国拳法を題材にしたこのゲームは、さまざまな相手と拳法で戦いながらレベルアップしていき、伝説の拳士の後継者になることを目指す。ゲームモードは対戦と修行の二つ。メインはRPG風の修行モードで、フィールドマップからあちこちに移動しながら時には山賊と戦い、時には寺で修行しながら体力や技を覚えていく。普通、RPGだと、キャラがレベルアップすれば、それだけで強い敵を倒すことができるようになる。けど、このゲームでは、そうはいかない。確かに戦いがラクにはなるが、プレイヤー自身も戦い方を上達させていかないと、勝つことはできない。ここが格闘ゲームとしてのポイントで、奥深いところだ。

技を覚えてからの戦いもテクニックがいるが、ゲーム序盤では、蹴りとパンチだけで相手を倒さなければならないので、それなりの戦闘テクが必要となってくる。最初は何度も負けて勝つことができないかもしれない。だが、そのうちにコツがつかめて勝てるようになるハズ。ここら辺のバランスが絶妙で楽しくプレイできるのだ。

『ファミスタ』ライクな、打てば響くプレイ感覚

格闘ゲームで大切なのは、攻撃した時、防御した時のプレイヤーの感じられる感覚や手応え、だと思う。うまく防御できたとか、今の技は入ったぞ！ という感覚が手のひらに感じられるゲームは名作といえるだろう。それがこのゲームにはある。そして、その感覚は、『ストII』などとは似て非なるもので、どちらかというと『ファミスタ』を彷彿させるものがある。球をシンでとらえたとき、打った瞬間ホームランと感じるあの手応え。それと同様の感覚が『ケルナグール』に感じられるのだ。

『鉄拳』シリーズと比較するのはお門違いだが、ナムコのスポーツシリーズとしての格闘ゲームの形がここにあると思う。『鉄拳』のあの路線もいいが、『ケルナグール』の愛敬のあるキャラでの格闘ゲームも、もっと遊びたい、と思わせる魅力があるのだ。

個人的に、今度は「ワザキメール」とかいうタイトルで、痛さの感じられる、打撃系じゃない続編を期待したい。



体力値の表示は数字以外に「安心」「危険」のマークがあって分かりやすい。

23 本目

殺伐とした曲名の音楽で潤いを与えましょう

機種	PCE-CD
ジャンル	RPG
メーカー	アイ・ジー・エス
発売日	91.6.21
価格	6300円
入手難易度	普通

魔笛伝説アストラリウス

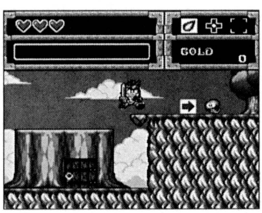
〝ラピストーン〟を求め異次元世界アストラリウスを冒険するRPG。オープニングの後、タイトル画面となるのですが、ここがいきなり難関で、運が悪いとRUNボタンを1分以上押し続けなければゲームは始まりません（バグ？）。このことは説明書には記されておらず、〝説明の補足〟という小さな紙に書かれているのですが、中古で入手するとこの紙がないことも多いはずで、ゲームが始められずに呆然とする人続出ではないでしょうか。特徴は音楽を奏でることで敵と戦うところで、その曲の名前が〝もえよフラメンコ〟とか〝いかりのフーガ〟といった具合。〝殺伐としたRPGに音楽で潤いを〟というよりは〝音で殺す！〟という気がしますな。

24 本目

この時代に主題歌付きとは恐れ入ります

機種	PCE-SCD
ジャンル	ACT
メーカー	ハドソン
発売日	94.5.20
価格	6800円
入手難易度	普通

超英雄伝説ダイナスティックヒーロー



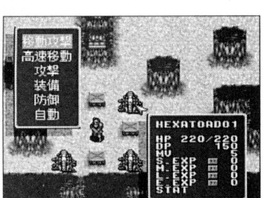
MD版『モンスターワールド3』のアレンジ移植版。ハドソンは『高橋名人の冒険島』の頃から、開発元のウェストンのライセンスで、このシリーズをアレンジして移植していますね。よって、ゲーム内容はまんま「モンスターワールド」な横スクロールアクション。ただし主人公の攻撃判定が本家に比べて小さい分、難易度は少々高めですが。オープニングアニメはムービーがない時代にしてはなかなか迫力があり、しかも主題歌付き。かなり驚かされました。

25 本目

アニメとゲームをうまく融合させた1本

機種	PCE-SCD
ジャンル	SLG
メーカー	NECホームエレクトロニクス
発売日	95.3.17
価格	7800円
入手難易度	普通

ソリッドフォース



女の子が出てくるSLGならピカイチの工画堂スタジオが95年に発売したゲーム。特殊部隊を指示して様々なミッションをこなしていくのが目的だ。オープニングやステージ合間のビジュアルシーンなどのクオリティがとても高く、有名声優の起用もあって、アニメのような感覚で進んでいく。千葉繁が二役勤めているので、ビジュアルシーンでは常に千葉繁が喋っているような錯覚に。作戦指揮を努めるエリシア役（すごくかわいい！）の久川綾にも萌え萌えです。



26本目

ニクラウス様と一緒に世界の名門コースにGO!!

機種	：PCE-CD
ジャンル	：SPT
メーカー	：ビクター音楽産業
発売日	：90.9.14
価格	：7800円
入手難易度	：普通

ジャック・ニクラウス・ワールド・ゴルフ・ツアー

世紀のゴルファー、ジャック・ニクラウスが選んだホールでゴルフができるゲーム。当然、マニュアルの1ページ目は、ニクラウス様の偉業がこれでもかと書いてあります。

さて、メインはやはりニクラウス様が名門コースから厳選したという、特選18ホールでしょう。さすがに、ゴルフに縁のない私でも知っている名前が出てきます。オーガスタとかセントアンドリュースとか。

各ホールの前では、ニクラウス様のアドバイスが受けられるようです。これならきっと、ゴルフ初心者の私でも楽しめますね。「ペブルビーチNO.7　私の大好きなパー3のショート・ホールです」…ニクラウス様、それは感想というのでは。

27本目

突拍子もないエッセンスに満ちあふれたゲーム

機種	：FC
ジャンル	：ADV
メーカー	：ジャレコ
発売日	：88.9.13
価格	：5500円
入手難易度	：やや難

マニアックマンション

マッドサイエンティストの屋敷に迷い込んだ女の子を、三人の仲間が助け出すというルーカスフィルムゲームズ社制作のADV。

アメリカのアニメを彷彿とさせる、センスがよくカッコイイグラフィックが特徴だ。FC版の『マザー』はこれを参考にしたのではないかと思われる程雰囲気が似ている。

また、世界観は常識を覆すようなものばかり。「テレビつき棺桶」などの奇妙なアイテムや、タコ系宇宙人にあるレコードを聴かせると、「あぁ、僕の故郷の曲だ！　懐かしいなぁ。さぁまず首を捻って！」と言われたかと思うと主人公が突然死んでしまうなどの、イッちゃってるイベントが満載。まさしく、マニアックだ。

28本目

コナミゲームの歴戦の勇士たちここに見参！

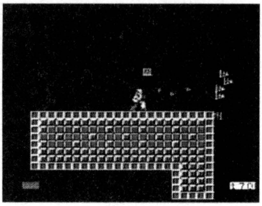
機種	：FC
ジャンル	：ACT
メーカー	：コナミ
発売日	：88.1.14
価格	：5500円
入手難易度	：やや難

ワイワイワールド

コナミのキャラクターが一同に会したアクションゲーム。ゴエモンやシモン（悪魔城ドラキュラ）といった現役キャラをはじめ、マイキー（グーニーズ）やコング（キングコング2）など、記憶の彼方の忘れ去られたキャラまで登場する、まさに夢の共演だ。

ゲームは横スクロールタイプ。各々のキャラには独自のアクションがあり、プレイヤーはそれらを状況に応じて使い分けていく。例えば、ゴエモンは宝箱を開けられたり、コングは重い岩を持ち上げて砕くことができる。さらに後半では、ビッグバイパー（グラディウス）やツインビーが登場。バラエティに富んだキャラクターたちにかこまれ、お祭り気分を充分に味わうことができるぞ。

テグザー



29 本目

パソゲーの名作SFシューティングがFCで遊べる！

機種	：FC
ジャンル	：STG
メーカー	：スクウェア
発売日	：85.12.19
価格	：5500円
入手難易度	：やや難

飛行形態とロボット形態に変形しながら、迷路状になったステージを進んでいく、元はパソコンゲーム（ゲームアーツが開発、発売）ＳＴＧ。難易度は高め。敵をすべて相手にするとあっという間にゲームオーバーになってしまう。敵の中には、倒すと自機のエネルギーを回復するアイテムを落とすヤツがいるので、いかにその敵を見つけて倒していくかがポイントだ。ＦＣ版の発売元はスクウェア。現在のスクウェアからは想像できないソフトかも。

スーパースターフォース

30 本目

連射がアツいSTGに新要素を加えた続編が登場

機種	：FC
ジャンル	：STG
メーカー	：テクモ
発売日	：86.11.11
価格	：5300円
入手難易度	：普通

ＳＴＧがスコアを競うゲームだった86年、このソフトのアイデアは画期的なものだった。ＳＴＧなのに進むべきステージに謎解きの要素があったり、敵を倒して貯めた得点によりアイテムが買えるなど、それまでにはあまり考えられなかった内容だったのだ。それを名作といわれた『スターフォース』でやってしまうとは！ 大胆な方向転換といっていいだろう。でも内容のほうは相変わらず。指が痛くなるほど連射が楽しめる。ま、それがいいんだけど。ただ、これに謎解きが加わるから忙しいのなんの。同時期に、『ゼビウス』も『スーパーゼビウス』という変ったアイデアを盛り込んだ続編が発売された。なにか運命的なものを感じてしまうのは筆者だけ？

ヘラクレスの栄光

31 本目

名作の呼び声高い「ヘラクレスの栄光Ⅲ」の1作目

機種	：FC
ジャンル	：RPG
メーカー	：データイースト
発売日	：87.6.12
価格	：5300円
入手難易度	：普通

今やカルト的な人気で名作と呼ばれる「ヘラクレスの栄光Ⅲ」。斬新なゲームシステムと深いストーリー展開がシリーズの特徴だ。その原点がこのソフト。神話の世界観の中で三つのマップを行き来しながらストーリーが進んでいく。武器、防具には耐久度があり、それがなくなると壊れてしまう。鍛冶屋に直してもらいつつ、進んでいかなければならない。発売当時の評価は「ドラクエ」の二番煎じというものだった。基本的なゲームシステムが似ていたためにそういわれてしまったのだろうが、そんなことをいったら、9割以上のゲームが何かの二番煎じだ。他のソフトのいい部分を吸収してアレンジを加える。こういうゲームの作り方を最初にしたのがこのソフトなのかもしれない。

32本目

ストライダー飛竜

アーケード人気作を移植。その力技の出来に感服？

機種	：MD
ジャンル	：ACT
メーカー	：セガ
発売日	：90.9.30
価格	：7800円
入手難易度	：やや難

『ストライダー飛竜』は、カプコンが誇るアーケード基板、CPシステムで作られたアクションゲームだ。抜群の操作性と微妙な難易度で、評価の高い作品である。当然、家庭用への移植が望まれたが、CPシステムは家庭用とは比較にならないスペックだったので、難しいことである。が、しっかり移植されているから不思議な話。そんな豪快な力技を見せたのはセガ在住の魔法使いたちである。主人公の飛竜は忍者を前身とした暗躍集団・ストライダーズの一員。本作の魅力は主人公のアクションにある。スライディングはするわ、ジャンプすれば宙返りするわと操作するだけで面白い。今となってはゲームセンターでは遊べないので、少なくとも値段分の価値はあるゲームだ。

33本目

ノスタルジア1970

セピア調のグラフィックが醸し出す、追憶のADV

機種	：MCD
ジャンル	：ADV
メーカー	：シュールド・ウェーブ
発売日	：91.12.14
価格	：7200円
入手難易度	：やや難

意味深なモノローグで開幕する本作の特徴は尋問シーンで感情を態度（無関心、感銘を受けるなど）で表すこと。しかしそんなシステムよりも、ゲーム全体を通したもの悲しい雰囲気が最大の特徴だろう。舞台は最新の貨客船・ノスタルジア号。ゲームはインディアンポーカーでのお洒落な心理戦から始まり、突然の爆発、「ロシアの霧」と呼ばれる亡命スパイの捜索と休む間もなく展開し、爆弾解体を経てクライマックスに突入する。セピア色のグラフィックや、日露戦争直後の時代背景、登場人物の服装や考えなど、すべてがノスタルジックな叙情に満ちている。また、今プレイすると本作が発売された、8年前の追憶に浸れるかもしれない。

34本目

ファイティングマスターズ

多数発売された格ゲーの中の一品。その出来は…

機種	：MD
ジャンル	：ACT
メーカー	：トレコ
発売日	：91.12.6
価格	：6800円
入手難易度	：やや難



『ファイティングマスターズ』は、1対1で12体の個性的なキャラクターが戦う対戦格闘ゲームだ。キャラの大半は人間以外の異星人で、それぞれに見合ったパワーやスピードで動き、独自の必殺技を繰り出すことができる。対戦後にライフが回復する（瀕死の状態だと次の対戦で開始時のライフが少ない）システムが目新しいところ。が、操作性に難があるのが困りもので、グラフィックも寂しいカンジ。及第点を与えるには厳しい出来かも。

35 本目

RPG要素もある、MSX版をベースにした続編作

機種	FC
ジャンル	ACT
メーカー	コナミ
発売日	87.8.11
価格	4900円
入手難易度	普通

大魔司教ガリウス～魔城伝説Ⅱ～

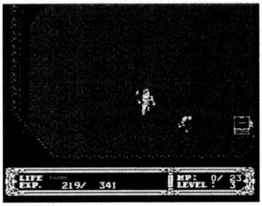
『大魔司教ガリウス』はかつてMSXで発売されたのを、ファミコンに移植した作品だ。もっとも、それ以前に『魔城伝説Ⅱ』とサブタイトルがあるように、その続編でもある。横から見た視点で、切り替え式の広大なマップを探索するというかなりストイックなゲームだ。キャラクターはポポロンと女性のアフロディテ。ポポロンはジャンプ力もあり力も強いが、アフロディテの方が弓の攻撃に長けており、この二人を任意で交代させながら進めて行く。経験値があるため、アクションRPGといった趣もある。城の中をくまなく探索し、鍵などのアイテムを見つけ、ボスとの対決。この繰り返しでガリウスを倒すまで、長い戦いを続けていくのだ。

36 本目

あの漫画家がプロデュースした個性派A・RPG

機種	MD
ジャンル	A・RPG
メーカー	セガ
発売日	92.6.26
価格	5600円
入手難易度	易しい

闘技王キングコロッサス



『闘技王キングコロッサス』は漫画『孔雀王』の荻野真が総合プロデュースしたアクションRPGだ。戦闘は「ゼルダ」のように武器で敵に攻撃するタイプのもの。剣、斧、槍、ボウガン、鎖、杖と様々な武器が用意され、さらに魔法まで使える。

戦闘のバリエーションはかなりのものだ。が、一つ苦言を呈させてもらうなら、操作性があまり良くないことだ。ただ、それさえ我慢すればストーリーは個性的なので、十分に楽しめるゲームだろう。

37 本目

あの恐竜映画をゲーム化した恐竜図鑑ADV

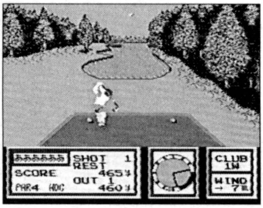
機種	メガCD
ジャンル	ADV
メーカー	セガ
発売日	94.9.30
価格	7800円
入手難易度	やや難

ジュラシックパーク

ゲームでも映画でも強引な力技で作られた作品は妙に楽しい。ここで紹介する『ジュラシック・パーク』もそんな一品。かなりの力技を見せてくれるのだ。ゲームは主人公が乗るヘリコプターがジュラシック・パークに墜落したところから始まる。目的は島から脱出などというありきたりなものではなく、12時間以内に恐竜の卵を回収するというまさに力技なノリ。ともあれ、ゲームは映画同様にスリルに満ちている。卵を取ると恐竜が襲ってくるし、近くを巨大な恐竜が通ると画面が揺れるしで、かなりドキドキさせてくれる。ストーリーよりも、恐竜の姿をじっくりと堪能するのが正しいプレイだろう。

38本目

ナムコクラシックⅡ



ナムコらしさがキラリと光るゴルフゲームの続編

任天堂の『ゴルフ』で確立されたゲームシステムをうまく昇華させ、ナムコ流のアレンジが施されたこのシリーズ。一作目を含めて、当時友人と何回朝までプレイしたことか…。だから個人的に思い入れがあるんです、このソフトには。ボールのどの部分を打つかを決めて、円形のゲージでパワーを調節しタイミングよくボタンを押す。この簡単だけど微妙な操作感がいい。自分の思い通りにボールが飛んだときの達成感がたまらないんですよねえ。

機種	：FC
ジャンル	：SPT
メーカー	：ナムコ
発売日	：92.3.13
価格	：5900円
入手難易度	：普通

39本目

ドラゴンボールZ 超武闘伝3

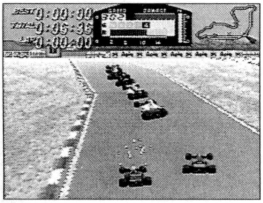
原作さながらのバトルが楽しめる格闘ゲーム

ドラゴンボールのゲームは、FCではカードバトル形式だったが、SFCに移ってから、ファンから熱望されていた格闘ゲームになった。アニメ同様のキャラを自分で操作できる快感が味わえるようになったわけだ。アニメとまったく同じ設定でお馴染みの技で戦う。しかもプレイヤーは様々な登場キャラを選択して操作することができた。これはもうたまらない魅力だと思う。デフォルメすることなく描かれているキャラたちは、ある意味リアルそのもの。本作は、対戦格闘というジャンルになって三作目にあたるもので、画面の見せ方などシステム的にこなれてきている。キャラゲーの作り方のツボを押さえて作られたゲームといえるだろう。

機種	：SFC
ジャンル	：ACT
メーカー	：バンダイ
発売日	：94.9.26
価格	：9800円
入手難易度	：易しい

40本目

エギゾーストヒート



SFC初期に発売された掘り出し物レースゲーム

本作は、グラフィックやゲームシステムもレースゲームとして遊べるレベルはクリアしているし、簡単な操作で走れるのがいい。周回数が3周というのもお手軽。レースで上位に入れば、獲得賞金を使って各パーツをレベルアップすることができるので、ゲームっぽい楽しさも味わえる。手軽にレースゲームを楽しみたいならうってつけのゲームだ。適度にリアルで適度にゲームっぽいこのソフトは、堀出し物じゃん！　って思わせるソフトだと思う。

機種	：SFC
ジャンル	：SPT
メーカー	：セタ
発売日	：92.2.21
価格	：8900円
入手難易度	：易しい

コナミキャラが総登場！

ワイワイワールド2 SOS!! パセリ城

41本目



シモンやウパなど、コナミゲームの人気キャラが多数登場するバラエティに富んだACT。色んなキャラを操ってクリアを目指せ！

機種	：FC
ジャンル	：ACT
メーカー	：コナミ
発売日	：91.1.5
価格	：5800円
入手難易度	：普通

キャラを交代して進めるのが攻略のポイント

『ワイワイワールド2』は、好評だった前作の続編だ。コナミが作った人気キャラクターが総出演するアクションゲームで、まさに夢の豪華競演といったところ。サブタイトルの「SOS!! パセリ城」からもゲームの目的はいうまでもないだろう。

　このゲームでは主人公が様々なキャラクターに変身することができる。もっとも、制限時間があるので常に変身できるわけではないが。交代できるキャラクターは五人。各キャラクターの攻撃方法はそれぞれ自分が主人公のゲームのものと同じ。つまりゴエモンはキセル、ウパはガラガラ、シモンは鞭、風魔は剣でビルは銃を乱射するといった具合だ。選択画面では五人の中から三人が組み合わされたパターンが五つ用意してあり、その中から好みのバージョンを選ぶことになる。どれを選んでも、それほど大きな差はないが、ウパがハイハイしながらガラガラで攻撃するのはかなりマヌケで、ついウパを選んでしまうかもしれない。変身の利点は馴染みのキャラクターを使えることもあるが、なによりも敵からダメージを受けない点にある。だが、攻撃を受けると制限時間が減ってしまうので、ここぞというときに変身するのが得策だろう。

　好きなキャラクターでプレイしたいのに、制限時間があるのではつまらないと思うのは早計。プレイ前には本作の主人公に思い入れなどないだろうが、それを補って余りある性能の持ち主である。攻撃方法はやや射程の短いショットだが、ジャンプ中に再びジャンプボタンを押すことで2段ジャンプができるのだ。背中からバックファイアを出す2段ジャンプは結構爽快で、ついつい無意味にジャンプしてしまうに違いない。

　選択が終わると全体マップがスクロールしつつ紹介される。これが予想外に広いためせっかちな人はやる気をなくすかもしれないが心配ご無用。マップは広いし、1ステージあたりもかなりボリュームがあるのだが、ゲームオーバーになるとパスワードを表示できるので、じっくりと腰を据えてプレイできるのだ。各ステージにも趣向が凝らしてあり、強制スクロールもあれば任意スクロールのステージもあり、シューティングシーンがあるステージなどもある。

　前述したように1ステージあたりが長すぎる気もするが、決して冗長だというわけではないので安心して遊んで欲しい。



可愛くデフォルメ化された「悪魔城ドラキュラ」のシモン。他にも様々なキャラが登場。



良質のホラーACT！
ノスフェラトゥ

42本目

近頃、ゲームジャンルとして確立した感のあるホラーアクションADV。SFC末期に発売された本作は、その先駆けといえる一作だ。

機種	：SFC
ジャンル	：ACT
メーカー	：セタ
発売日	：94.10.7
価格	：9800円
入手難易度	：普通

吸血鬼住まう古城から、囚われた恋人を救いだせ！

『バイオハザード』『クロックタワー』などの影響で、最近ホラーというジャンルが注目されるようになった。だが、こうしたブームが起こる以前から、ホラーはファンタジーやSFと並ぶ人気ジャンルとして、つねに一定のコア層からの支持を集めていた。ただ、どうしてもマニア的になってしまいがちなので、一般層までに名が知られることは少なくなってしまうのである。

『ノスフェラトゥ』もそうした埋もれかかった作品の一つだ。SFC晩期の94年にセタから発売されたホラーアクションで、細部まで丁寧に描き込まれたグラフィック、臨場感たっぷりのサウンドなど、どこを取っても非常に高い完成度を誇っている。末弥純氏のカバーイラストも雰囲気十分で、この機会にもっと多くの方にプレイして欲しい一本だ。ホラーではあるが、過度な残酷描写は控えられているので、アクション好きならば、どんどんチャレンジしてみよう。間違いなく虜になるはずだ。

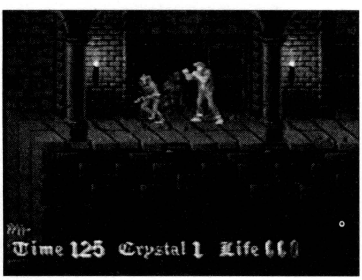
このゲームの目的は、主人公のジョンを操作して、伝説の吸血鬼ノスフェラトゥに連れ去られた恋人のジュリアを救出することだ。

だが、その行く手に立ちはだかる吸血鬼の居城には、数々のモンスターと仕掛けが施されている。ゲームスタート時、ジョンは城の地下牢に閉じこめられており、そこから脱出してくるため、武器はいっさい装備していない。頼りになるのは、己の肉体だけなのだ。

幸いにも、ジョンは格闘術の心得があるらしく、ボタンとレバーの組み合わせで、タックル、スライディング、ローリングソバット、回し蹴りなど、多彩な攻撃を見せてくれる。化け物に対しても、決して引けはとらないのだ。

豊富なパターンを持つアクションは、本作の魅力の一つといえよう。どこでどう動くか、どんな敵にどんな攻撃を繰り出すか。瞬時の判断を怠れば、そこには死が待っている（デストラップが多いので、文字通りたちまち即死してしまう）。同じジャンプにしても、助走の距離によって飛べる距離が変化したりするので、かなり細かく、かつ正確な操作ができるようにならないと、到底クリアには辿り着けないのである。

はたして、君は愛する人を助け出せるだろうか？



キャラの動きが小気味いい。でも、ちょっとした判断ミスが即死につながるのだ。



アクション性の強いガンダムSLG

43本目

ガチャポン戦士2 カプセル戦記

本作は低年齢層を中心に好評を博したSLGだ。同系の「スーパーロボット大戦」とは、一味違った魅力があるぞ。

機種	：FC
ジャンル	：SLG
メーカー	：バンダイ
発売日	：89.6.25
価格	：6800円
入手難易度	：普通

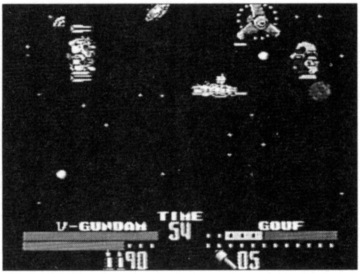
人気アニメがSD化され、新しいファンを獲得

思えば物心がついた時から「ガチャガチャ」はあった。硬貨を投入し、レバーを回すとカプセルに入った商品が出てくるアレだ。「機動戦士ガンダム」のブームが起きた時、当然のようにガチャガチャで商品が売られたが、映画やプラモデルのようにニュースに取り上げられることもなく、ガチャガチャ商品は日陰の身だった。ところが、祭りも終わり、いわゆる「ガンダム世代」が大人になり始めた頃、突然2頭身にディフォルメされた「ガチャポン」が大ヒットし、ゲームになってしまった。

『ガチャポン戦士2』は好評だったディスク版の続編だ。登場するユニットは「初代ガンダム」から劇場版の「逆襲のシャア」まで。「大戦略」タイプのシミュレーションゲームで、本拠地でユニットを生産し、都市などを制圧しながら敵陣を目指す。マップ数は30。お子様向けと思いきや、意外に考えられたマップが多い。それぞれのマップにきちんと名前が付けられており、「キリマンジャロの嵐」「1年戦争89－作戦名星1号」といったマニアがニヤリとするマップもある。

これまでのシミュレーションゲームと大きく違うのは、ユニットを自分で操作（オートも可能）できることだろう。つまり普通のシミュレーションゲームのように戦略に頭を使わなくても、テクニックがあれば力押しできてしまうのだ。これが子供たちにウケた要因と思われる。実際、高価なユニットを作っても、うまい人と対戦するとヤスいザクにやられてしまい、かなりの屈辱だった。攻撃方法はビーム兵器などの遠距離攻撃とビームサーベルなどの近接攻撃。遠方から牽制攻撃し、一気に勝負をつけるなど、戦法は人それぞれで、対戦プレーでは対戦格闘ゲームのような味もある。このようにキャラクター面でもシステム面でも子供が楽しめるゲームであり、次々と続編が発売され、登場人物や原作のストーリーを踏襲したゲームも発売されている。

ちまたでは「ガンダム20周年」として再び盛り上がっているが、「ガチャポン」が常に新しい世代を開拓してくれたから、ここまで続いたのだろう。こうしてガンダム存続に尽力したゲームも今では百円。やや寂しい面もあるけれど、ガチャポンだけに百円というのはいいオチではある。あ、今は二百円だっけ。



戦闘画面。敵の攻撃をうまく避け、勝利をつかもう。もちろん使用キャラはザク！

宙返りSTGの元祖!?

1942

44本目

対戦格闘ゲームメーカーの雄といえばカプコン。そんな同社だが、かつてはSTGの雄でもあった。それを代表するゲームが本作だ。



機種	：FC
ジャンル	：STG
メーカー	：カプコン
発売日	：85.12.11
価格	：4900円
入手難易度	：やや難

飾り気なしのストイックな世界 名作STGシリーズの一作目

画面いっぱいに描かれる巨大なボスキャラ、ド派手なビジュアルとともに敵を消し去るボンバー。こうした視覚的にインパクトのある演出は、いまでは、もうSTGにとっては欠かせない存在となっているといえよう。もし、ボス戦もボンバーもないSTGなど作ったら、いったいプレイヤーは、どんな顔をするだろうか。だが、かつては、そんなものなど微塵もない時代もあった。もちろん、古くは『ゼビウス』などの頃からデカキャラはいたが、あれは現在で言うところのボスキャラではなかった。

『1942』は、そうした、今ではもうほとんど忘れ去られかけている時代の作品である。元はアーケードゲームだったが、後にFCに移植された。しかし、FC版の発売は、なんと85年。すでに14年も前なのである。

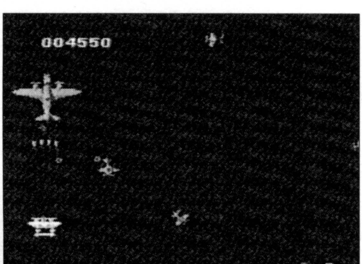
ゲームは全32面で構成されている。その内容はといえば、空母から飛び立った戦闘機が敵機と空中戦を繰り広げていくだけ。ホントウにそれだけなのだ。ただひたすらに、群がる敵を撃墜していく。いまプレイすると、あまりのシンプルさがかえって新鮮に思えるほど、徹底的に地味なのである。激闘をくぐり抜けて、全ステージをクリアしても、そこに待っているのは「CONGRATULATION」の文字のみ。グラフィック一枚もない。虚飾を完全に廃した諸行無常の世界。侘び寂びの境地を思わせるストイックな世界なのだ。

とはいえ、その後、傑作STG『1943』を生み、カプコンを代表する人気シリーズの原点となっただけに、地味なだけの作品には終わっていない。

システムはシンプルで遊びやすく、ゲームバランスも上々。ゲームスピードも遅いから、動きも見切れる。つまり、ミスれば、プレイヤーの責任なのだ。まさに究極の自己鍛錬ゲームといえよう。

また、独創的なアイディアとして、緊急回避用の「宙返り」が上げられる。文字どおり、機体を宙返りさせて敵の攻撃を避けるのであるが、これは2Dの画面でありながら、三次元の概念を出そうとした試みとして面白い。ひたすらドッグファイトをするゲームだけに、雰囲気として合っていた。

PS・SSの『カプコンジェネレーション第1集』にも収録されているが、ストイックさを堪能するなら、グラッフィクがいっそう地味なFC版のほうがオススメだ。



敵の編隊攻撃が当時はカッコよかった。また、危険回避の宙返りもいいカンジ。

45 本目

名作STGのMD版がこの値段で遊べるなんて！

機種	：MD
ジャンル	：STG
メーカー	：サン電子
発売日	：89.1.14
価格	：6800円
入手難易度	：やや難

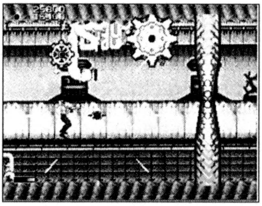
スーパーファンタジーゾーン

出会いはある雨の日、通勤途中のリサイクルショップに、雨に濡れた「スーパーファンタジーゾーン」があった。本作は名作・ファンタジーゾーンの姉妹作だ（続編と言わないのがミソである）。パステルトーンのグラフィックやポップなBGMは健在だし、前線基地を壊してお金を貯め、ショップで武器などを購入するシステムも同様だ。しかしこのショップの品揃えは大幅に増えていて、暗闇でオパオパの周囲のみ照らし出すライトなんかも売っている。サウンドテストで昔のBGMを聞けるのも嬉しいし、ラスボスも懐かしいお方だったりする。本作が百円で買えたのは、ラッキーだった。案外、ゲームショップ以外にも掘り出し物があるものだ。

46 本目

操作系は変わったものの、その楽しさは健在だ！

機種	：MD
ジャンル	：STG
メーカー	：セガ
発売日	：89.11.18
価格	：6000円
入手難易度	：普通



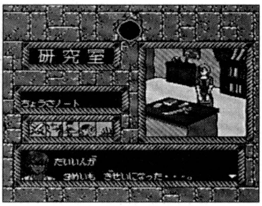
フォゴットンワールズ

アーケードからの移植作『フォゴットンワールズ』の特徴は360度に弾の撃ち分けができること。アーケード版では回転式のコントローラーでプレイできたが、このMD版では普通のパッドに対応させざるを得ず、独特の操作感は失われてしまった。そのせいか評価はあまり芳しくない。それでも、移植具合は悪くなく、グラフィックのクオリティはかなりのもの。筋肉ムキムキの野郎が暴れ回る様は、今のゲームでは味わえない良さがある。

47 本目

日本ファルコム制作、RPG風味の辛口ADV

機種	：FC
ジャンル	：ADV
メーカー	：東京書籍
発売日	：88.8.3
価格	：59000円
入手難易度	：やや難



太陽の神殿

『太陽の神殿』は日本ファルコムがパソコンで発売したADV。舞台はメキシコ。考古学者の白鳥教授がチェチェン・イツァーという遺跡の調査中に遭難し、遺体で発見された。主人公は高校生。白鳥教授の娘であるガールフレンドと共に、古代マヤ遺跡の謎に挑むという設定だ。教授が間違って悪霊を封じ込めた封印を解いてしまったせいで敵との戦闘があるなど、RPGの要素もあるので、クリアするには気合いを入れる必要があるぞ。

48本目

ホーリーストライカー

剣と魔法のブロック崩し。難易度は結構高めだぞ。

機種	：SFC
ジャンル	：ACT
メーカー	：ヘクト
発売日	：93.12.17
価格	：8800円
入手難易度	：普通

本作の内容を簡単に言い表すと、アクション性の高いブロック崩し、といったところか。難易度は高く、その要因となっているのがパドルの跳ね返しシステムだ。プレイヤーが剣を振り回すことでボールを跳ね返すのだが、まず真っ直ぐ跳ね返らず、ほとんどが斜めに飛んでしまい、なかなか狙った場所に飛んでいってくれないのだ。狙って壁を崩すには自分で近づいていくか、特殊攻撃（直線に打ち返すことができるが制限アリ）を使うしかないため、練習が必要となる。ただ、そのハードルを越えれば間違いなくハマれるソフトなので、キレて投げ出さず根気よく遊んでみてほしい。まあ、珍しいタイプのゲームだし価格も安いしで、文句を言うのは間違ってるかな。

49本目

ラスタン・サーガII

筋骨隆々の大男が豪快に敵を斬り倒す爽快ACT

機種	：PCE
ジャンル	：ACT
メーカー	：タイトー
発売日	：90.7.6
価格	：6600円
入手難易度	：普通

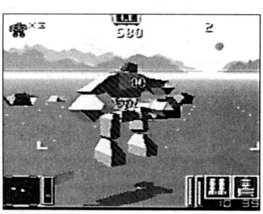
筆者が初めて本作に出会ったのは、PCエンジンがピークに達した頃かな？　アーケードからの移植作で、当時移植モノに目を光らせていた人にとっては「期待の一本」だったはず。内容は豪快かつ爽快なACT。デカいラスタンを操作し、これまたデカいザコキャラを、剣を使って斬りまくる。途中、他の武器や体力を回復するアイテムなどが出現するので、それらを活用することがクリアへの近道だ。が、ボスが強く、すぐに白骨化してしまう。せめて難易度設定ぐらいはつけてほしかったところだ。でもグラフィックに関しては、発売当時のことを考えれば、かなり高レベルの出来、と言えるだろう。デカキャラが画面に複数出現するなんて考えられなかったことだしね。

50本目

ヴォルテックス

ポリゴンキャラのロボットACTは一見の価値アリ

機種	：SFC
ジャンル	：ACT
メーカー	：パック・イン・ビデオ
発売日	：94.12.9
価格	：9900円
入手難易度	：易しい



SFCで3Dポリゴンを表現するための素材として「FXチップ」というものが脚光を浴びたことがあった。このチップを使ったゲームとして有名なのは「スターフォックス」。本作もそのチップを使用し（ゲームシステムにいくつかの問題があるものの）その表現力は「スターフォックス」に近いものがある。ポリゴンで描かれた自機は3タイプに変形が可能で、地上や宇宙、地下基地などの雰囲気もよく表現されている。だが、難易度が少々高いのがツライところ。

51 本目

Qビリオン

電車の中ではプレイしない方がいいかも…

機種	：GB
ジャンル	：PUZ
メーカー	：セタ
発売日	：89.12.22
価格	：2980円
入手難易度	：困難

新しいハードが出たばかりというのは、ソフトの数も少ないもの。これはどのハードにも共通することで…つまりこの『Qビリオン』も、まだゲームボーイにタマが少なかったころに、飢えた少年少女がうっかりつかまされて、いまだに癒えない傷を負わされたんじゃないかと思えるパズルゲーム。それが今なら100円！ というわけだ。

積まれたパネルを法則に従って平らにしていく、というだけあって、イマイチ爽快感に欠けるゲーム展開。電車の中とかでゴミみたいなネズミをチマチマ操作して吐き気を覚えたい君に！

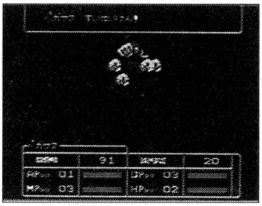
中身が気に入らなくても、予備ケースが100円したと思えば使い道も広がるよ。

52 本目

聖闘士星矢

アツき男たちの戦いを…好きな人は見てね

機種	：FC
ジャンル	：A・RPG
メーカー	：バンダイ
発売日	：87.8.10
価格	：5500円
入手難易度	：やや難



おなじみ集英社が全盛期だったころのキャラゲー…内容はそれなり…原作にかなり沿った形でゲームが進むので、原作をまったく知らないとツライかもしれない。その辺を考えても、星矢クンたちに愛を捧げたという人ならいいんじゃないかと。一世を風靡した作品だけに、十数年経った今見ると懐かしいものがある。

基本はアクションゲームなのだが、シミュレーションモードで対戦することも。ちなみにこのソフト、未完のために続編が出ている。どうせならそちらと一緒にどうぞ。

53 本目

電撃ビッグバン！

キミも、ゴーカイ電撃小僧と握手だ！

機種	：FC
ジャンル	：ACT
メーカー	：ビック東海
発売日	：89.1.27
価格	：5800円
入手難易度	：やや難

まず、メーカー名に注目。「ビック東海」という名前に聞き覚えはありませんか？ かなりおバカなノリのソフトを排出したメーカー様です。本誌で言うと『アイドル八犬伝』あたりが有名ですね。

そのビック東海が送り出した横スクロールアクションが、このソフト。オープニングの「ハッスルワイン」「ゴーカイ電撃小僧」「慌てて聞け」などという名台詞に始まって、敵が落とすお金は「¥」だったり、ゲームオーバーの文字がやけに凝ってたり、敵とイキナリ会話し始めててヒントを貰ったりと、プレイ開始から5分でモトがとれます。間違いなく。

バカゲーをプレイすることを楽しみとしている人には、嘘偽りのない極上品でしょう。

54本目

定番野球ゲームの2作目は、シールが目印だった

機種	：FC
ジャンル	：SPT
メーカー	：ナムコ
発売日	：87.12.22
価格	：3900円
入手難易度	：易しい

プロ野球ファミリースタジアム'87

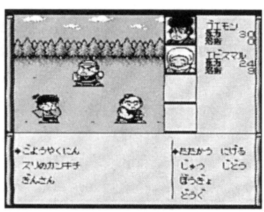
『ファミスタ』です。元祖『ファミスタ』です。シリーズ2作目です。ホームランが出にくくなった投高打低の二作目です。実力だけで楽しむ本当の野球ゲームがこのソフトなのです。ただし、Mチームだけは反則です。とにかく打つんだから。対戦であれを使っちゃいけません。野球ゲームが格闘技になっちゃいます。パッケージがステキです。前作とまったく同じ物に「87年度版」のシールが貼ってあるだけなのです。でもいいんです。今のゲームでボタン一つの操作だけで、フルスイングからハーフスイング、はてはバントができるものありますか？ないでしょ。ボタンを押すときの微妙な力加減が試合を左右する本作。これぞ仕事師のソフトなのです。

55本目

新キャラが多数登場したお馴染みACTのRPG版

機種	：FC
ジャンル	：RPG
メーカー	：コナミ
発売日	：90.1.5
価格	：6800円
入手難易度	：普通

がんばれゴエモン～きえた黄金キセル



お正月に発売される定番ソフトとしてお馴染みの『ゴエモン』シリーズ。それまでACTだったこのシリーズが、本作ではRPGになった。ゴエモンの家宝だった黄金のキセルを探し出すために仲間と共に旅をする、というのがストーリー。

エビス丸やヤエちゃんが登場したのは、このソフトからだった。現在の『ゴエモン』の基本設定が、このゲームで決定したといえるだろう。そういう意味では、希少価値のある100円台ソフトなのだ。

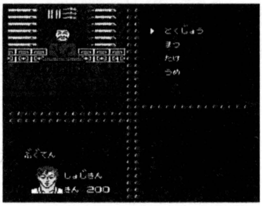
56本目

ジャンプのヒーローたちが夢の共演！内容は…

機種	：FC
ジャンル	：RPG
メーカー	：バンダイ
発売日	：89.2.15
価格	：6500円
入手難易度	：易しい

ファミコンジャンプ～英雄列伝～

『少年ジャンプ』に連載されたマンガのヒーローたちがゲームに大集合！ジャンプワールドのあちこちにいる総勢16人のヒーローを探し出し、悪者に立ち向かうべく、共に戦うのだ！ この夢のようなRPGが発売されると聞いたとき、飛び上がらんばかりの衝撃を受けたのは僕だけじゃないはずだ。そして実際にプレイして飛び上がらんばかりの怒りを覚えたのも僕だけじゃないはず。でもいいんだよ。このゲームは夢なんだから。夢を追わせてくれただけでもヨシとしなくては…。ゲーム内容は問題じゃない。発売日までの夢のような期待感と、あこがれのキャラたちと一緒に戦った事実は本当なんだから。ねっ、誰か共感してよ！



必殺道場破り

57 本目

道場破って流派統一。キミも北辰一刀流を目指せ!?

機種	：FC
ジャンル	：ACT
メーカー	：シグマ商事
発売日	：89.7.18
価格	：6500円
入手難易度	：やや難

この国では、12の流派の道場が互いに勢力を伸ばそうとシノギを削っている。しかしこれではイケナイ！　誰かが流派を統一しなければ！…というゲーム。世の中そういう国もあるだろうとは思うが、その手段が道場破りというのがよくわからん。勢力争いしてるのと、何ら変わらないと思うのだが。

最初にパラメータや流派を決め、弟子が他流派の情報を報告…と確かに道場対道場を意識した作り。でもね、武具屋の品物が、松・竹・梅というのはどうかと思うよ。



ディーヴァ

58 本目

1本で3度美味しい、内容盛りだくさんのSLG。

機種	：FC
ジャンル	：SLG
メーカー	：東芝EMI
発売日	：86.12.5
価格	：5500円
入手難易度	：やや難

一本のソフトで、横スクロールアクションも、艦隊戦SLGも、謎多きストーリーも楽しめてしまうという欲張りな一本。おまけに、FC初のSLGという記念すべき一本だ。おお！　なんてお買い得。…でもまぁ、内容の方はソレナリだと思っていただけると幸い。

本来ならパソコンと連動して遊べるのだが、今どきPC-88やX1が現役とは思えないので断念するしかない。これが面白いんだけどねぇ。音楽は冗談抜きにいいと思うので、そのためだけに購入してもいいかも。

忍者らホイ！

59 本目

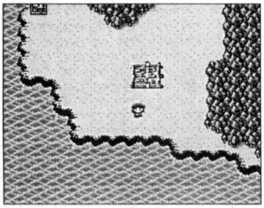
ちょっと下品な、低年齢向けのRPG!?

機種	：FC
ジャンル	：RPG
メーカー	：アスキー
発売日	：90.8.8
価格	：7800円
入手難易度	：やや難

えーとですね、初めに一言。ちょっとお下品なソフトですんで、そういうのがダメな方は止めた方が無難です。ここにそのネタを書いてしまうと、あまりにも本誌の品が落ちてしまうので止めておきますが、まあ、お子様というのはこの手の話が好きなものですね。それで察してください。

忍者の名前が「ラホイ」だったり、実在の芸能人（に似たキャラクター）を無理矢理登場させたり、なくていいようなところまでギャグにしてしまうところも含め、かなりターゲット層を狭めに設定してありますんで、覚悟の上でどうぞ。個人的には、このゲームをプレイするのってかなり恥ずかしいんですけど。

60本目 ファリア

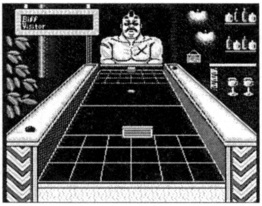


無難なゲームシステムとやけくそに高い難易度

機種	：FC
ジャンル	：ACT
メーカー	：ハイスコア
発売日	：89.7.21
価格	：6200円
入手難易度	：普通

パッケージを見ると、ブランド名「ハイスコア」…。このメーカーって『ゾンビハンター』等、かなりアレなアクションRPG作ってたような…。そのあたりがちょっと不安。ゲームは簡潔にいうと『ゼルダ』。おつかいタイプのアクションRPGとしてほどよく遊べる丁寧な作り…と、思いきや、高難度アクション、レベルが低いと死にまくる、アイテムがないと倒せない（見えない）敵が多数、などが少し、いやかなりバランス的に上級者向け。プレイには覚悟必須。

61本目 シャッフルパックカフェ



濃いキャラクターが登場するエアホッケーゲーム

機種	：FC
ジャンル	：ACT
メーカー	：ポニーキャニオン
発売日	：90.10.21
価格	：6200円
入手難易度	：困難

洋ゲーテイスト満載の濃い画面ですが、ゲームはいたってシンプル。パドルを操作してパックを対戦相手と打ち合う。ようするに、ゲームセンターに置いてあるエアホッケーゲームで、ボタンで強弱の打ち分けも可能…なのですが、いかんせん敵が強すぎ。しかも、元のパソコン版ではマウス操作だから状況に応じて素早くパドルを動かせたのですが、FCの十字キーでは力いっぱい押しても、凄いスピードで飛んでくるパックにまるで届きません。入力デバイスの重要さを再認識させられる一本。

62本目 魔界島

樽を壊していく感覚が気持ち良い

機種	：FC
ジャンル	：ACT
メーカー	：カプコン
発売日	：87.4.14
価格	：4980円
入手難易度	：やや難

アーケードゲーム『ひげ丸』の家庭用アレンジ版。面クリア型ではなくRPG風になり、海賊船を襲ってカギを奪い、島へ上陸して謎解きをしていくといった感じの味付けがされています。まあ、この味付けの良い悪いは置いといて、メインとなる戦闘シーン。ルールは『ひげ丸』と同じく樽（岩など）をぶつけて敵を倒していくといった単純なもの。敵の種類がとにかく豊富でボスキャラなどもいるから、それなりにやりがいはあると思うぞ。マップ上に配置された隠しアイテム探しも楽しいしね。今ではもう見ることのできない隠しキャラ「弥七」なども登場します。ただ、魔界村人気に便乗してるっぽく見える『魔界島』ってネーミングが少しイヤ。



ウルフチームがおくる冒険アクション！

アーネストエバンス

63本目

キャラがウネウネと気持ち悪いほど動きまくる、冒険活劇アクションの本作。メガCDらしくビジュアルシーンも満載だ！

機種	：MCD
ジャンル	：ACT
メーカー	：ウルフチーム
発売日	：91.12.20
価格	：7300円
入手難易度	：普通

あの「イ○ディ・ジョーンズ」を彷彿とさせるノリ

『アーネストエバンス』はメガCDで発売されたアクションゲームだ。主人公のアーネスト・エバンスはニューヨークの探検家。彼の元に舞い込んだ大統領の依頼が全ての発端になる。ペルー奥地の神殿に隠されたネクロノミコンという古文書。それを巡ってアル・カポネ率いるマフィア組織、古代の邪教団との激闘を繰り返すうちに、大いなる謎が姿を現す…。

と、何だか重苦しい物語が背景にはあるが、ゲームの方は頭を使わずにプレーできるアクションゲームだ。ステージ最後にはボスがいて、それを倒すとステージクリア。イベントシーンを挟んで次のステージというわかりやすい展開である。

主人公のメインウェポンは鞭。しかも冒険家と来れば「イ○ディ・ジョーンズ」が思い浮かぶだろう。

実際、洞窟内で後ろから岩が追いかけてくるシーンなど、見たことのあるシーンが見受けられる。しかしこれはパクリではない。冒険家を主人公にすればある程度似てしまうのは当然だし、鞭を使うのは、このゲームのウリである多関節の動きを見せるのにちょうどいいからである。つまり、結果的に似てしまっただけなのだ。

ウリだけあって、この鞭の動きは非常に独特なもの。例えるならミミズがのたくっている感じ。そういう字を書く人はいるが、そんな動きをする鞭は初めてだ。とにかくこの鞭の動きだけでも一見の価値があるだろう。しかも、奇妙な動きをするのは鞭だけでなく、敵キャラもそうである。やたらとウネウネした動きのものが多いのだ。

とはいえ、鞭は木の枝やフックに引っかけ、その反動でロングジャンプするのにも使えて何かと重宝するし、キャラクターのアクションを見るだけでも楽しめる（ゲームバランスに首をひねってしまうとこもあるけど）。

ステージは全部で9。メキシコの洞窟の中やヨーロッパ行きの列車の中、シカゴやグランドキャニオンと文字通り世界を股に掛けた冒険だ。

が、アーネスト君の出番はここまでだったりする。続編では一介の登場人物に過ぎないアネットちゃんに主役の座を奪われてしまうのだ。

やっぱりタフなヒーローよりも、可愛いねーちゃんのほうが人気があるんだね。



主人公キャラがウネウネ動くのが気味悪くてよい（？）。敵も動きまくるぞ。

衝撃の元祖ギャルゲー
ワンダーモモ

64本目

舞台はアイドルショー…と思いきや、珍妙な怪人たちがアイドル・モモちゃんを襲う！ 80年代後半のナムコ奇ゲーの一作。

機種	：PCE
ジャンル	：ACT
メーカー	：ナムコ
発売日	：89.4.21
価格	：5200円
入手難易度	：易しい

アイドルショーを思わせる作りだが、どこかヘン？

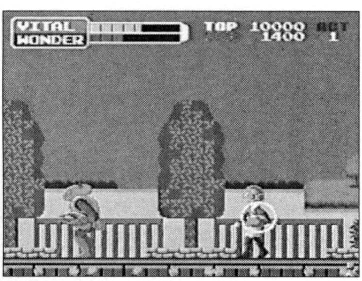
モモは、遥か遠くの星から来た可愛い女の子。でも、普通の子とちょっと違うのは、不思議な力を使うことで、正義の味方、ワンダーモモになれちゃうこと。今、モモが大好きな街は、怪人軍団ワルデモンによって荒らされているぞ！　さぁ、正義の味方の出番だ！

…『ワンダーモモ』は、美少女モモを操作して、怪人たちをやっつけていく、横スクロール型のACTだ。敵を倒していくことで、一定以上パワーをためると、正義のヒロイン、ワンダーモモに変身できるので、これをどのタイミングで行うかが攻略の鍵になる…いや、このゲームを語るのに、そんな説明は不要だろう。多少理不尽なところはあるものの、ゲーム自体の難度はさほどではないので、多少慣れてくれれば、なんとかクリアできるはずだ。

それより、強烈なのが世界観である。87年、アーケードにこのゲームが出現した時の衝撃は大きかった。妙にドットの粗い、その当時でさえ昔のゲームという感じを抱く画面を見せられて、変な意味で度肝を抜かれたのだ。そして、デパートの怪人ショーさながらの設定、のそのそと歩く、お世辞にもセンスがいいとはいえない怪人たちのコスチューム、ミニスカートで足を振り上げているヒロイン、その瞬間を狙ってシャッターを切るカメラ小僧…。

異色で、そしてどこかこっ恥ずかしいゲームである。よくぞ、こんな企画が通ったなぁと思うが、ともかく強烈すぎる内容だった。煩悩を刺激されるというよりも、往年の名女優が年増になってからB級ホラーで脱いでいるような、何か見てはならぬものを見た気にとらわれたのである。

そして、2年後の89年、モモがPCエンジンに進出したことで、衝撃はさらに高まった。今度は、なんとステージクリア後に、一枚絵のグラフィックとインパクト抜群のポエムが挿入され、ウリがいっそう珍妙になってきたのである。3面クリア後のヤドカリのつぶやきと、5面クリア後の「オフロディーテ（入浴中にギリシャ神話の美神アフロディーテにかけて語られるポエム）」は、もうなんというか…。このゲーム、年代を見れば、たしかにギャルゲーの走りと見ることもできよう。だが、それよりは80年代後半にナムコが発売した、一連の奇ゲーの一本と見るほうが当たっているのではないだろうか。



変身後のモモちゃんは、フラフープのようなリングで敵を攻撃することができる。

アクタリオン

65 本目
サクサクすすめられるRPGがお好みの方に

機種	：SFC
ジャンル	：RPG
メーカー	：テクモ
発売日	：93.11.5
価格	：8900円
入手難易度	：普通

行方不明の主人公の父親を捜索するうちに悪の親玉を知る（要約しすぎているがこんな感じだ）といった、よくある設定のRPG。「クスエラ」と呼ばれる、主人公たちの手助けをしてくれる11人もの仲間キャラの存在が本作の特徴。ただし、彼らは主人公たちと常に別行動を取っているため、一緒にパーティーは組めない。「こうたい」コマンドを使って彼らを動かすわけだが、パーティーに組めるのは五人だけ。主人公たちとの距離が離れていると苦労することが多く、結局主人公たちに寄り添って行動することになり、システムにあまり意味がないのが残念。ラストのボスまでのイベントはテンポ自体悪くないので、サクサクゲームを進めることができるだろう。

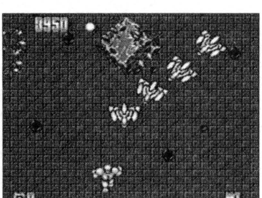
イースIII

66 本目
横スクロールになった名作A・RPGの3作目

機種	：SFC
ジャンル	：A・RPG
メーカー	：ビクター音楽産業
発売日	：91.9.27
価格	：7500円
入手難易度	：易しい

パソコンで発売され、後に多数の家庭用ゲーム機に移植された、名作A・RPGの3作目。IとIIは上から見下ろすタイプの画面構成だったが、IIIは横スクロールでアクション性の強いものになっており、驚いたユーザーも多いことだろう。ただし、世界観や登場するキャラクターは今までどおりで、その辺の違和感はない。このSFC版は一部のグラフィックを除けば、ほぼ完全に移植されている。ちなみにクリアまでにかかった時間は（経験値の稼ぎ時間を除けば）5時間程度。この数字を少なくみるか多くみるかは人によってだが、お手軽なA・RPGが少なくなってきている昨今、たまにはこういった楽な気持ちで遊べるものもいいんじゃないかな？

サイコチェイサー



67 本目
一味違った歩行タイプ自機のアクションSTG

機種	：PCE
ジャンル	：STG
メーカー	：ナグザット
発売日	：90.4.6
価格	：5800円
入手難易度	：普通

PCエンジンではオリジナルソフトで勝負してきたナグザットのアクションSTG。二足歩行タイプの自機を操り敵機を破壊しつつアイテムをゲットしパワーアップしていく（メインショットはボスを倒した時のみパワーアップできる）。障害物も多く、多少奥が深い出来。自機の動きのパターンも多く、飛行タイプのSTGとは一味違った感触で楽しめる。ただ、敵キャラを含めたグラフィックには、今となっては時代というものを感じてしまうけどね。

68本目

メトロイドっぽさが微かに漂うアクションゲーム

機種	：FC
ジャンル	：ACT
メーカー	：ジャレコ
発売日	：89.9.22
価格	：4900円
入手難易度	：やや難

バイオ戦士DAN

西暦2081年、地球は増殖生物に侵略されようとしていました。そこで、ダンという若者が、過去に溯り地球を救うという横スクロールアクションゲームです。

オープニングのプロローグからだけでは、どうして過去に行くことが、増殖生物の魔の手から地球を守ることになるのかわかりません。

さっそく飛ばされるのは1999年。ま、ありがちですな。しかしここにも増殖生物らしきモンスターの姿が！　要は、増殖しまくって手に負えなくなる前に叩いておけ、ということなのでしょうか。

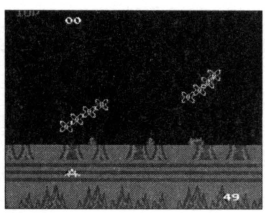
全体的に『メトロイド』を意識したようなちょっとグロテスクな映像。匍匐前進ができるところが新しいですね。

69本目

弾数制限に注意！　2種類の弾の撃ちわけが決め手

機種	：FC
ジャンル	：STG
メーカー	：ジャレコ
発売日	：85.2.11
価格	：5200円
入手難易度	：やや難

エクセリオン



一見普通の縦スクロールSTGのようなのだが、特徴的なのは2種類の弾を使い分けるということ。初期段階で弾は50発あるが、Aボタンで出る連射用のは、適当に撃っているとすぐにつきてしまう。そこで、Bボタンで出る連射不可の弾で敵を倒すと、弾数が増えていくという具合だ。この2種類をうまく使い分けないと、ここぞという時に連射が使えなくて苦労するだろう。あと、自機に慣性がついているので、慣れるまでは敵の弾が避けにくいかも。このまったりとした動きはちょっと独特。

70本目

まさに世紀末。今年プレイするにふさわしい怪作

機種	：FC
ジャンル	：RPG
メーカー	：バップ
発売日	：89.12.1
価格	：5500円
入手難易度	：やや難

TAO～道

アンゴルモアの村に落ちてくる真っ赤な隕石。宇宙からやってきた魔界の帝王ヒスター。謎の宗教団体「天宝教団」…。「究極の世紀末ロープレ」と箱に書いてあるだけあって、世紀末を象徴するような単語でいっぱいです。そのわりに、チャクラとか護摩符とかやたら東洋っぽい香りもいっぱいな、まさに世紀末のアヤシゲなイメージだけを、抽出して煮こごりにしたようなソフトです。

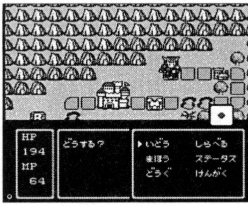
話す、ステータスを見る、といったコマンドを使うのに、ウインドウが出るのではなくてまるきり画面が変わってしまうため、道行く人と話すのが難しいのは困りもの。

とりあえず、家に帰ると母親が化粧中、というシーンは生まれて初めて見ました。

すごろクエスト

71 本目

すごろくとRPG要素のバランスが絶妙



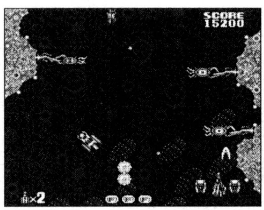
機種	：FC
ジャンル	：ETC
メーカー	：テクノスジャパン
発売日	：91.6.28
価格	：6500円
入手難易度	：やや難

ファンタジーRPGを題材にしたすごろくで、ファイター、ドワーフ、エルフ、ハーフエルフを育てながら進めていく。グラフィック・サウンド共に質は高く、さくさく進むゲームバランスも気持ち良いが、すごろくなだけに結構自分が強くなってもダイスの目が2、3回悪いと突然死にそうになったりと、独特な緊張感がある。初期装備が〃みじんこの剣〃だったり、「魔法使いのポンチでーす（♥）逆さに読まないでね！」とか言われたりと、言葉のノリが妙なのも味です。

アームドF

72 本目

重大任務を忘れさせるようなゲームオーバー音が最大の敵？



機種	：PCE
ジャンル	：STG
メーカー	：パック・イン・ビデオ
発売日	：90.3.23
価格	：6700円
入手難易度	：普通

「謎のブラックホール出現！このままでは宇宙が飲み込まれてしまう。君に全宇宙の未来を託す！」という重い任務を背負った縦スクロールSTG。パーツとフォーメーションの使いこなしが攻略のポイントだが、横長の画面で縦スクロールな上に、画面の一番下に移動不可能だったりでかなり難しい。やる気を減退させるゲームオーバー音を何度も聞かされるとかなりキツイです。「敵が見づらいから気をつけよう」と自らのゲームを冷静に語る説明書はポイント高し。

凄ノ王伝説

73 本目

パスワードの本来の意味を考えさせられます

機種	：PCE
ジャンル	：RPG
メーカー	：ハドソン
発売日	：89.4.27
価格	：6500円
入手難易度	：普通

永井豪の『凄ノ王』を題材にしたRPG。フィールド上でのグラフィックは地味ですが、ビジュアルシーンは永井豪テイスト炸裂でインパクト高し。ゲームは、街の人をパーティに雇えたり、戦闘がシミュレーションとアクションを合わせたようなものだったりと、かなり意欲的な作りになっています。また、経験値をイベントでも入手できるので、それほど経験値稼ぎをしなくてもよいのが特徴。オマケのキャノンボールというゲームもなかなか遊べます。しかし、一番度肝を抜かれるのはセーブで、パスワード以外に経験値と所持金等入力しなくてはなりません。パスワードの意味って…と呆然とすることうけあいです。

74 本目

妙に滞空時間の長いジャンプがたまりません

ベイビージョー

機種	：PCE-SCD
ジャンル	：ACT
メーカー	：マイクロワールド
発売日	：92.8.28
価格	：7200円
入手難易度	：やや難

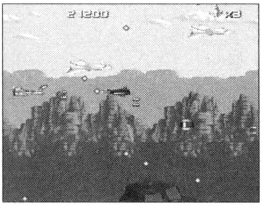
生後10ヶ月の赤ちゃん〝ジョー〟君を家までたどり着かせるのが目的の横スクロールアクションゲーム。オムツに火をつけられたり、雷に打たれたりと敵の攻撃が激しい。迷子になっただけなのに、なんでこんなに回りから攻撃されるのでしょうか？　蜂に刺され、車に轢かれ、芝刈り機にまきこまれながらも、洞窟の壁をぶち壊し、軽やかに妙な軌道のジャンプをする、たくましいジョー君ですが、親はいったい、何をしているのでしょう。食べ物を食べるとオムツがどんどん汚れて重くなって動きは鈍く、ジャンプ力も下がるという、フランス人的ゲームデザインが光ります。

75 本目

シンプルな画面にある種のストイックさを感じます

ホーク F-123

機種	：PCE-SCD
ジャンル	：STG
メーカー	：パック・イン・ビデオ
発売日	：92.3.13
価格	：6800円
入手難易度	：普通



HAWK F-123という架空の最新鋭戦闘機を操作して、謎の武装集団と戦う横スクロールSTG。PCE-SCDとは思えない、シンプルなグラフィクが特徴。敵の弾がひたすら遅く（自機より遅い！）画面が敵と弾だらけになる上に、敵が微妙に堅く一面から誘導弾、二面以降は雨あられの敵弾が降り、一度死ぬと復活がとても難しく、ショットのパワーアップアイテムや特殊兵器、バリアなどを計画的にうまく使わなくてはならない。シューター御用達の一本でしょうか。

76 本目

アクの強いキャラクターのオンパレード！

カイザード

機種	：PCE
ジャンル	：SLG
メーカー	：ハドソン
発売日	：89.4.27
価格	：6500円
入手難易度	：普通



ロボットを題材にしたSLGで、プレイヤーは七人の連邦軍パイロットを指揮し、宇宙からの侵略者と対決します。硬派モノと見せかけて、かなりアクの強いキャラクターが揃っていてギャグ色濃厚。例えば〝ジャン・エバラ〟は名前のまんま、終始「この戦いが終わったらヤキニクパーティしないか」とか「この野郎ヤキニクにしてやる」などと、ひたすらヤキニク。ほかにも「Love&Peace！健康としあわせ！」などと言い出す中国人など強烈なインパクトをプレイヤーに与えます。

77本目



昔話をパロディにしたRPG
桃太郎伝説

昔話を題材にしたゲームといえば任天堂の「新・鬼ケ島」。この「桃太郎伝説」は、その流れを汲む、楽しいギャグRPGなのだ。

機種	：FC
ジャンル	：RPG
メーカー	：ハドソン
発売日	：87.10.26
価格	：5800円
入手難易度	：やや難

聞き覚えのある様々な昔話が満載なのだ

川で洗濯をしていたおばあさんが拾った、桃の中から現われた桃太郎。彼は、世の人を苦しめている鬼を退治するため、鬼ヶ島へと旅立つ。『桃太郎伝説』は、おそらく誰もが知っているであろう、昔話をパロディにしたRPGである。

プレイヤーは、桃太郎を操作して、鬼ヶ島を目指すことになる。本作が発売された87年当時は、エニックスの『ドラゴンクエスト』がヒットしたことにより、RPGが次々とリリースされた。『桃太郎伝説』も、その流れで発売されたため、どことなく雰囲気が似ているのはいなめない。マップでの移動は、よくある見下ろし型タイプで、戦闘も『ドラゴンクエスト』などで使われていたコマンド選択型のシステムになっている。

しかし、このゲームでは、世界を純和風、しかも多くの人が知っている昔話をテーマとすることにより、他のRPGとはまったく違った雰囲気をもったゲームとして、発売当時、低年齢層に大きな支持を得た。ヨーロッパ風の世界が主流であったRPGに、昔話を結びつけたアイディアは、なかなか秀逸だったといえるだろう。

『桃太郎伝説』は、その名のとおり桃太郎の御伽噺をモチーフにしている。しかし、各イベントには、いろいろな昔話の逸話が入り交じっている。

例えば、序盤の「きんたろうの村」では、金太郎が怪力で村人を困らせており、手がつけられない。そこで、桃太郎は金太郎のいる足柄山へと登って相撲をとることになる（だが、相撲に勝つと、鬼だとわかり退治することになる）。

また「うらしまの村」では、亀をいじめているうらしまにお金を渡す。すると、これも鬼が化けていて、これを倒すと竜宮城に連れていかれ、昔話通り玉手箱を渡される（なお、これを開けるとお約束のとおりに、ちゃんと歳を取ることになってしまう）といった感じでストーリーが進行する。

この他にも、「三年ねたろう」「はなさかじいさん」など、有名な昔話をモチーフにした、エピソードが多く用意されている。

昔話のほのぼのさと、シンプルでわかりやすいシステムを持つこのゲームは、後に世界観とキャラクターを使ったマルチ対戦ゲーム『桃太郎電鉄』に使用され、現在に至るも、多くのファンの支持を得ている。



オープニングより。昔話でお馴染みのキャラクターが一風変わったかたちで登場するぞ。



充実の正統派続編！

78本目

プリンセスメーカー2

先に紹介した美少女SLGの続編。基本的な設定はそのままに、新たなイベントなどが加わり、より楽しいものなっているのだ。

機種	：PCE-SCD
ジャンル	：SLG
メーカー	：NECホームエレクトロニクス
発売日	：95.6.16
価格	：9800円
入手難易度	：易しい

前作をプレイしてから遊べば、より楽しめる続編！

『プリンセスメーカー』の続編である。そういってしまえば、内容の説明が終わってしまうほどの、まさに正統的な続編といえるだろう。ゲームの基本的な設定、すなわち、魔軍の脅威から国を救った勇者が娘を授かり、彼女を8年間に渡って育てていくという点はまったく同じ。そして、様々なアルバイトや教育を通して、娘の将来を決めていくのも同じだ。その代わり、娘のパラメータの種類やイベント関連が大幅に増加されている。遊び込みという点から見て、かなりバリエーションを広げているのである。以下に、改良点について、いくつか紹介しておこう。

①教育

前回は「学問」「剣術」「礼儀作法」の三種類のみだったが、今回は学問系、武術系、社交系の三系列が用意され、その中でさらに三種類ずつに細分化されている。全体で九種類あり、しかもランクのほうも、前回の初級、中級、上級に加えて、新たにマスターが設定されている。

②アルバイト

前回の十二種類から、十五種類に増えている。数以上に職種そのものがかなり変わっており、「武器屋」「医者」「あやしい宿屋」などが姿を消し、代わって「農場」「左官」「墓守」などが入っている。

③武者修行

戦士系や、評価の高いエンディングを狙うには、ほぼ必須といえる武者修行。今回は、街を中心に、東西南北の4方向に冒険に行けるようになった。たんに四つあるだけでなく、東が森林、西が砂漠など、地形が異なっており、それにともなって登場するモンスターなども変化する。

④収穫祭のイベント

毎年恒例の秋の収穫祭。富と名声を掴む絶好の好機となるだけに、やはり重要なイベントだ。前作では、「武闘大会」「ミスコンテスト」の二つだったが、今回は「武闘会」「芸術祭」「ダンスパーティ」「料理コンクール」の四つ。娘のタイプに合わせて細かく選択できるようになっている。

『2』は、システムの基本的な部分を、そのまま受け継ぎ、各所を大幅にボリュームアップさせた作品に仕上げられている。ゆえに、もし、あなたが初めてこのシリーズに触れるのであれば、まず前作をプレイしてみることをオススメしたい。



「親子の語らい」は、娘の育て方によってその内容が様々に変化する。これがイイ。

79 本目
ジャンボ尾崎常駐プログラム付きゴルフゲーム

機種	：FC
ジャンル	：SPT
メーカー	：HAL研究所
発売日	：88.2.1
価格	：5600円
入手難易度	：やや難

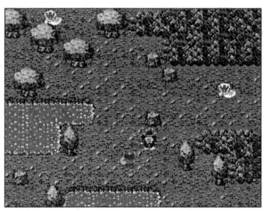
ジャンボ尾崎のホールインワン

ウエスト、イーストの二つのコースが選べ、プレイ方式もトーナメント、マッチプレイが選べるスタンダードなゴルフゲーム。ただ、ほかと違うのはプレイ中、セレクトボタンでいつでも〝ジャンボ尾崎〟を呼び出せること。尾崎が、その時の状況に合わせて様々なアドバイスをしてくれるのです。「順目のときは弱めに。逆のときは強めに」「もっと頑張らないとダメだぞ」と言った当たり前なアドバイスから「もうめんどう見きれないよ」と言った腹立たしいものまで。タイミングを取るメーターのグラフィックがショボく操作性もイマイチですが、尾崎に学びつつラウンドできるのですから、それで良しとするべきゲームなんでしょう。

80 本目
突き放された初期状態に呆然とさせられます

機種	：FC
ジャンル	：RPG
メーカー	：タイトー
発売日	：87.6.30
価格	：5500円
入手難易度	：普通

未来神話ジャーヴァス

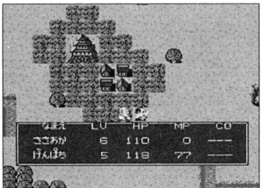


ゲームを始めると、おもむろに知らない土地に一人きり。説明書がないため何をして良いのかわからず、とりあえず、怪物をナイフで倒していきます。RPGなのに、情報や初期装備や提供してくれる街らしきものが見あたりません。さんざん歩き回ったところ、ようやく街を発見できましたが、体力回復の店がないうえにワープ屋で変な場所に飛ばされてしまい、戻れなくなりました。壮大（と思われる）な物語や職業選択など、色々ある設定以前にもうお腹いっぱいです。

81 本目
八犬伝を元にしたノーマルなRPG

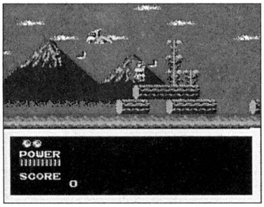
機種	：FC
ジャンル	：RPG
メーカー	：SNK
発売日	：89.1.20
価格	：5900円
入手難易度	：普通

里見八犬伝



今やすっかり格闘ゲームメーカーになってしまったSNKですが、こんないかにもなRPGも作ってました。南総里見八犬伝の物語を元に仲間を集めてゆくというストーリーで、まぁ和風『ドラクエ』といったカンジ。和風の世界観にハマればそれなりに楽しめますし、操作とかは普通だから安心してOK。逆に言えば、和風以外の特徴がないということかも知れませんが。あと、グラフィックの表示が遅いのもチト辛い。パッケージの絵が昔の伝記物漫画みたいで笑えます。

82本目 ポケットザウルス 十王険の謎

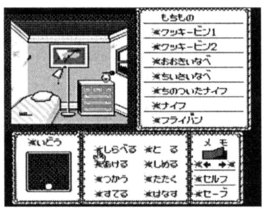


唯一の橋本名人主演ゲームなのかーっ？

謎の生き物にされてしまった橋本名人を操り、時を越えて敵と戦い、人間に戻るのが目的のアクションゲーム。武器であるブーメランの軌道にかなり難があって、近寄ってくるザコに体力をごそっと持っていかれること多々あり。また、ゲーム中に突然クイズが出題されるのがかなり謎。しかもその内容が「亀仙人が好きなものは？」など橋本名人と関係のないものや、「橋本名人の歳はいくつ？」などと時の流れを無視した問題が多く、プレイする者を呆然とさせてくれます。

機種	：FC
ジャンル	：ACT
メーカー	：バンダイ
発売日	：87.2.27
価格	：5500円
入手難易度	：困難

83本目 悪魔の招待状



ブラックジョークな死亡画面が見所です

「調べる→ドア→開ける→移動」といった感じで行動する、典型的なコマンド選択タイプのADV。しかしまともなのは開始30秒まで。下手するとゲーム開始1分後には乗ってきた車が爆発して死亡。そして真っ赤なドクロのアップ。開幕1分でブラック過ぎます。しかもそのドクロが「なーんちゃって。こんなことでへこたれる僕じゃないヨ!! コンティニューでもう1度チャレンジしよう!!」と喋ります。白骨化することが「こんなことで」なのでしょうか。恐ろしいです。

機種	：FC
ジャンル	：ADV
メーカー	：ケムコ
発売日	：89.9.29
価格	：6200円
入手難易度	：やや難

84本目 シャドウゲート

様々なハードに展開している人気作？

前述の「悪魔の招待状」と同じ、ケムコアドベンチャーシリーズの一本。N64やGBカラーで発売予定されているリメイク版の元がこれ。CD-I版（※）まで存在する人気ゲームで、アメリカではマンガも出ています。ゲーム内容はかなりエキセントリックで、本を持ち上げただけで死んだり、城の地下の池にサメが泳いでいたりと、もう「絶対殺すヨ!!」という意気込み満点。すごいのは主人公の独り言で、棺の中のミイラを見て、「ふふ。たき火の材料にはもってこいだ!!」などとエジプトの墓泥棒のようなことを言い出します。また、腰の骨を折って動けなくなり餓死、暗闇で頭を壁にぶつけて死、とスペランカー並みの弱さを見せつけてくれるのもポイント高し。

機種	：FC
ジャンル	：ADV
メーカー	：ケムコ
発売日	：88.9.3.31
価格	：6200円
入手難易度	：困難

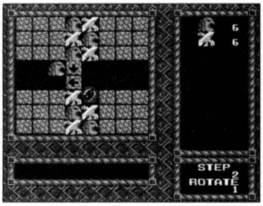
※正式にはCDインタラクティブ。フィリップスやソニーが開発したフォーマットで、CDを用いたゲーム機のことです。

85 本目

EGYPT

むせ返る程の異国情緒に包まれたパズル

機種	：FC
ジャンル	：PUZ
メーカー	：ヒューマン
発売日	：91.5.13
価格	：3800円
入手難易度	：やや難



パズルゲームと言えば、パステル調の背景に乳臭いキャラが出てくるものが主流だが、ピラミッドらしき（裸ロム使用のため推定）建築物の中で、インディジョーンズ風のいでたちの男が登場する異色な世界観のゲームだ。

縦横にスライドする壁や象形文字が刻まれたブロックを宝玉（カーソル。主人公がピラミッド内で変化した姿）で動かし、同じ象形文字を並べて消去させる。オリエンタルなBGMが世界観を一層ブキミにしているあたりがズレてるかも。

86 本目

ヴェイグス

一応「ゲームアーツ」の名前もありますが…

機種	：PCE
ジャンル	：ACT
メーカー	：ビクター音楽産業
発売日	：90.6.29
価格	：6700円
入手難易度	：普通

横スクロールのSTGと説明書には書いてあるけれど、どちらかというとアクションゲームっぽい。2324年、連邦軍最高司令部は最後の反撃作戦を開始した！　なんていうあたりが、P12の「ブロウニング」とかなりそっくりさんなんだけど、見た目も似てる。

何もしなくても先に進んでくれるので、操作は割と簡単。でも、後ろ向きに方向反転するのが十字キーの下を使うので、反射的にしゃがもうとして、後ろを向いてしまうことが多々あり。面の間で修理したり武装をつけたりできるが、自機は1機のみという漢っぷり。「ゲームアーツ」ってクレジットにあるんだけど、『シルフィード』並のものを期待しちゃマズイことをご報告。

87 本目

エイリアンクラッシュ

単純なだけにハズレないピンボールゲーム

機種	：PCE
ジャンル	：ETC
メーカー	：ナグザット
発売日	：88.9.14
価格	：5200円
入手難易度	：普通

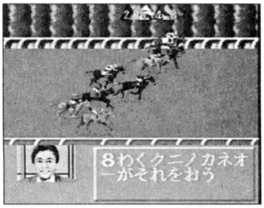
基本は何の変哲もないピンボール。最近じゃあまり見なくなったけれど、温泉あたりで時々見かけることもあるアレ。それがでろんどろんのエイリアンの姿になったのが本作というわけだ。

上下2画面になっているので、間あたりで何度も画面が切り替わると、ちょっと見にくいけれど、だんだん慣れれる。ヤクモノも結構あるし、マニュアルには「台ゆらし機能もついた本格タイプ！」なんて書かれてる。いや、そう言われても本物のピンボールをやったことないから、どのくらい重要な機能なのか、わからないんだけどね。

モトのゲーム自体が単純なだけに、下手な新機軸物よりも確実なはず。

88本目 スーパー競馬

あの傑作競馬ゲームの入門編として最適かも？



いわゆる馬ゲーの本作は「初心者」ならそこそこ遊べる出来になっている。というのも、やり込んでいる人がこのゲームをプレイすると、あの「ダビ○タ」の、絶妙なゲームバランスが醸し出すリアルさがあまり感じられないと思われるからだ。また育成時にやるべきことが少なく、いまいちハマれないかも。とはいえ、人気のあるジャンルなだけに、それなりのレベルで作り込まれているので、遊んだことがない人は、入門書的ソフトとして遊ぶといいだろう。

機種	：SFC
ジャンル	：SLG
メーカー	：アイマックス
発売日	：93.8.10
価格	：9700円
入手難易度	：易しい

89本目 パワーアスリート

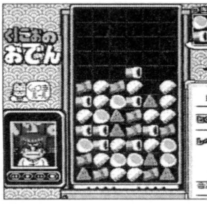
やり込み度「だけ」は高い、変わり種対戦格ゲー

本作は数多の対戦格闘ゲームの中の一本。キャラクターは、中国人の女キャラから筋肉系大男などが登場する。内容は既存の格闘ゲームのシステムを踏襲しているのでとっつきやすい。ただ、簡単に勝ててしまうのはいただけない。ジャンプキックから投げ。この戦法が全キャラに通用してしまうのだ。とはいえ、「キャラが育つ」という目新しさがあるのは評価したい。しかし、これもこれで難アリ。相手に勝てばレベルが上がるのだが、何度も戦わないと効果が見えない。しかも、最後に出てくるキャラは、最高レベルまで育てないとまず勝てない。まあ一定時間、確実にやり込ませてくれるわけだけど。とにかく、何度でも戦いを挑み、最高レベルを目指してみよう（トホホ）。

機種	：SFC
ジャンル	：ACT
メーカー	：KANEKO
発売日	：92.11.27
価格	：8500円
入手難易度	：易しい

89本目 くにおのおでん

おでんのネタでパズル。ゲームのネタはあの…



このソフトを手に取り「くにおって何でもアリなんだね」と思ってしまったのは筆者だけではないはず。「くにおくん」シリーズと言えば硬派な設定の格闘系アクション。それが落ちものパズルになるとは…。タイトルから想像できなかっただけに、遊んだときの衝撃は相当なものでした。内容は、まんま「ぷ○ぷよ」ですので、遊べます。「ぷ○ぷよ」を知らない方がこのゲームを遊べば、かなりの名作に感じられるはずです。逆に知っている人には…。

機種	：SFC
ジャンル	：PUZ
メーカー	：テクノスジャパン
発売日	：94.5.27
価格	：6900円
入手難易度	：普通



見よ、これが伝説(レジェンド)超人たちの闘いだ！

91本目 キン肉マン マッスルタッグマッチ

当時、そして今もなお人気爆発中の「キン肉マン」キャラを使用した超人プロレスゲーム。ルールや操作が単純なので対戦プレイがオススメだ。

機種	：FC
ジャンル	：ACT
メーカー	：バンダイ
発売日	：85.11.8
価格	：4900円
入手難易度	：普通

キャラクターゲームの火付け役？

「へのツッパリはいらんですよ」「火事場のクソ力」「友情パワー」などの名セリフを残した漫画「キン肉マン」の初ゲーム化作品。発売はキャラゲーでお馴染みのバンダイ。FCはそれまでキャラクターものがなかっただけに、漫画人気と相なり爆発的に売れたのだ。プレイしたことある読者も多いよね？

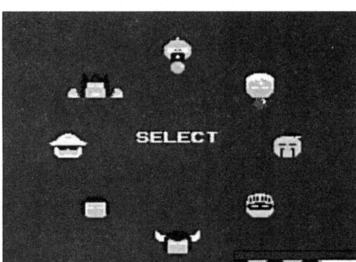
登場する超人たちの中から好きな超人を二人選んでタッグを組みいざ勝負！ ボタンでパンチ、跳び蹴り、投げ技、ロープ技などいろんな技が使えるが、メインのバトルはやはり必殺技合戦。各超人に、それぞれ原作どおりの必殺技が用意されているぞ。登場キャラはキン肉マン、テリーマン、ラーメンマン、ブロッケンJr.、ウォーズマン、ロビンマスク、アシュラマン、バッファローマンの八人だ。

ブロッケンJr.の毒霧ハメは絶対禁止!!

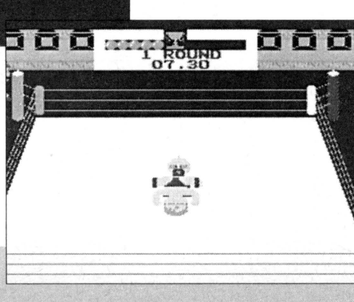
キン肉マンといえば必殺技。必殺技といえばキン肉バスター。順逆自在はザ・忍者。吊り天井はロメロスペシャル。悪魔霊術血しばりとくれば「悪魔超人はタダでは死なんのだよグフォフォフォフォ」…などと言ってしまう老世代にとって、必殺技のないキン肉マンはカフェインの入っていないコーヒーのようなもの。このゲームではそれが見事に再現されているぞ。

その必殺技のパワーはすさまじく強力で、通常の闘いがいかに形勢不利だったとしても、必殺技を決めれば大逆転が可能。必殺技は試合中セコンドのミート君から〝超人パワー〟を受け取ることで使えるようになる。ボールの出現位置はほぼランダムなので、ボールが出た瞬間からリングは今までのフェアプレイが一転、醜い争いとなること必至だ（特に対戦プレイ）。

キャラにもよるが、ブロッケンJr.の毒霧、テリーのカーフブランディングなどはかなり凶悪！ 当時〝ブロッケンJr.禁止令〟があちこちで発令されたと聞く。対戦で使うと友だちをなくせるからやってみよう（笑）。



選び抜かれた超人8名。原作どおりの名コンビを実現するもよし、オリジナルコンビを作っても楽しい。



見どころは必殺技合戦。キン肉バスター、タワーブリッジとか懐かしいぞ。ボール取ったらボタン連打だ！

超高速STGシリーズの姉妹作

92本目

電忍アレスタ

高速スクロールの酩酊感が楽しいSTG「アレスタ」シリーズ。本作は時代劇とSFをブレンドした一風変わった姉妹作なのだ。

機種	：MCD
ジャンル	：STG
メーカー	：コンパイル
発売日	：92.11.27
価格	：6800円
入手難易度	：普通

シリーズ史上、最高の環境で発売された本作の出来は？

「アレスタ」といえば超高速スクロールで滅茶苦茶なパワーアップをするシューティングゲームの代名詞。一見、シューティングゲーム嫌いは手を出せなさそうだが、高速スクロールがもたらす酩酊感と、派手な攻撃の爽快感と絶妙のゲームバランスで、初心者でも楽しめる傑作に仕上がっている。そのため姉妹作も多く、いわゆる旧世代機のほとんどで発売されている。

そんな「アレスタ」史上、最高の環境で発売されたのが『電忍アレスタ』だ。何しろハードはメガCD。拡大だろうが縮小だろうがドンと来い、CDから生音でBGMは流れるし、二つのCPUが処理落ちなんて許さない。しかもユーザーはシューティング好きが多いメガドライバー、難易度が高いほど熱くなる方たちである。こうした好条件の元で本作はリリースされたのだ。

ゲームはいわゆる縦シュー（縦スクロールのシューティング）であり、キャッチフレーズも「純和風殺陣スクロールシューティング」、つまり殺陣（たて）シューだ。メインショットのほかに特殊兵器があり、それぞれがパワーアップするシステム。特殊兵器は4種類あり、パワーアップすればするほど派手な攻撃を見せてくれる。高速スクロールも健在だが、難点を挙げるなら背景のグラフィックとの兼ね合いで敵弾が見づらいことだろう。何でもないところでやられてしまったことが多々あった。

各ステージの最後にボスがいるオーソドックスな展開だが、ボスは大きくて迫力があるし、攻撃パターンも多彩だ。ボス戦の前後にキャラクターが登場し、ストーリーが進行し次のステージへ向かう。が、実はこのストーリーがかなりお馬鹿なものである。時は戦国時代、種子島に漂着した異人が「鉄甲兵」をもたらし、戦争が一変した。時流に乗り遅れた武将は次々に吸収される中、反織田同盟が結成され、窮地に追い込まれた織田家は、温存していた「電忍」と呼ばれる鉄甲兵を操る忍者集団・白牙忍軍を出動させた。うーん、この設定でシューティング魂を熱くできる人がいるのだろうか？

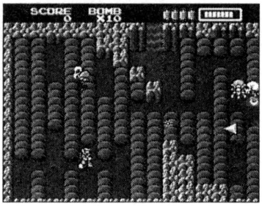
このように「アレスタ」というゲームにユーザーが求める姿とかけ離れすぎたのが評価の低い一因だろう。だが、それは「アレスタ」というシリーズに対する要求が大きすぎたためでもある。実際、シューティング部分に限れば及第点の出来なので、この値段なら買っても損はしないだろう。



相変わらずの高速スクロールは気持ちいいのだが、今ひとつ乗り切れないところも…。

93 本目

ボンバーキング



かのマル超シリーズの記念すべき第一弾ソフト

機種	：FC
ジャンル	：ACT
メーカー	：ハドソン
発売日	：87.8.7
価格	：5500円
入手難易度	：やや難

だいぶ昔、本誌で「ハドソンのマル超シリーズの第1弾は何だ!?」と物議をかもしたその張本人。

取説も予備知識もないままおもむろに電源を入れて…10秒で死んだ。以下を5回ほど繰り返して、ようやくこのゲームが、「ボンバーマン」に似たシステムで先に進むアクションゲームだということに気づく（教訓：タイトルは良く見ましょう）。自分のセットした爆弾の爆風に、1回巻き込まれたオワリというところがなかなかシビアな一品。

94 本目

虹のシルクロード ～ジグザグ冒険記～

水筒に水をたっぷり入れて、冒険に出発だ!

機種	：FC
ジャンル	：RPG
メーカー	：ビクター音楽産業
発売日	：91.2.22
価格	：7500円
入手難易度	：やや難

シルクロードの片隅にあるある国で、悪大臣が国を乗っ取った！ 悪大臣の魔の手から逃れた王子は、国を救うため、カケラに分かれてしまった虹の鏡を全て集めなければいけない…という、今どき珍しい、直球勝負すぎる導入のRPG。ま、今どきのゲームなわけじゃないんだけどね。

旅の始まりで、両親や王様からお金を貰うことはよくあるけれど、「壷をやるから売って元手にしろ」というのはなかなか聞かない。しかも、土地柄か、乳母が最初に心配するのは水のことだ。

古いゲームだけに、システムに不備なところは結構あるが、その気になれば長く遊べるはず。

95 本目

帰ってきた！軍人将棋なんやそれ!?

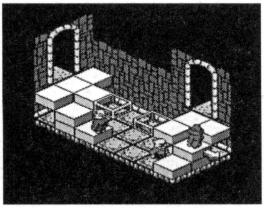
アル・カポネやヒトラーと一緒に軍人将棋だ!

機種	：FC
ジャンル	：ETC
メーカー	：ソフエル
発売日	：89.5.26
価格	：5500円
入手難易度	：やや難

「むかーし子供の頃にやった軍人将棋がFCになって帰ってきたんです」「えぇ？ 何それ」…という会話そのものをタイトルに集約してしまったヘンなソフト。軍人将棋なだけに、ルールはそのまんまなんですが、すごいのはキャラクターです。

「どすこいおやかた」「ぴっとらーそうとう」あたりはまだいいとして。「ぴっころこうてい」…いいんですか？ コレ。見た目もそのまんまなんですけど。

ゲーム中にセリフなんかも入っていて、工夫のあともたくさん見えますが、やっぱり「帰ってきた」のは軍人将棋でしかないというところで、最大の価値はタイトルかな。



ソルティス

96本目

天下のソニーも昔はこんなだった？

機種	：FC
ジャンル	：ACT
メーカー	：エピックソニーレコード
発売日	：90.7.20
価格	：5900円
入手難易度	：やや難

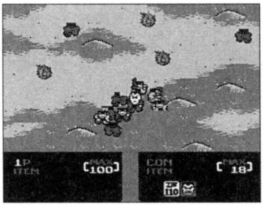
かわいいグラフィックなのだが、中身はかなり難しい3Dアクションパズル。パズルの難易度もさることながら、クオータービューのためか、ジャンプ中など自分がどこにいるのかさっぱりわらず、操作しづらいことこの上なし。カギを取っただけで、画面いっぱいにカギが表示されるのにはビビった。ゲーム中はかわいい感じの主人公キャラとのギャップが激しいデモシーンのヒゲオヤジもイケてます。「ソニーも昔は苦労したんだなあ」としみじみさせてくれる一本。

つっぱりウォ→ズ

97本目

絶対ゲームオーバーにならない親切設計！？

機種	：FC
ジャンル	：ACT
メーカー	：サミー
発売日	：91.6.28
価格	：6800円
入手難易度	：困難



ツッパリ君同士のケンカを主題に、ストーリーモード、陣取りモード、2P対戦モードなど、色々なモードで遊べるゲーム。中でも陣取りモードの戦闘は、多数のゴチャキャラが一斉に戦うもので、見ごたえは中々のもの。メインとなるストーリーモードは格闘ゲーム風のタイマンバトルだ。主人公が敗北しても、転校をしてまたすぐに戦いが始まるのは無限地獄っぽくて笑えます。一度スタートすると負けようがコントローラーに触らなかろうが、ゲームは永遠と続く。



メルヴィルの炎

98本目

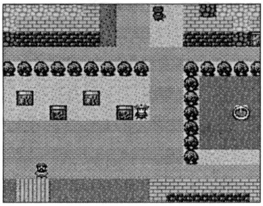
厳しい状況判断を常に求められる辛口ゲーム

機種	：FC
ジャンル	：SLG
メーカー	：学習研究社
発売日	：89.8.11
価格	：5900円
入手難易度	：やや難

ファンタジー風ストーリー仕立ての戦略型SLGで、パーティの四人がそれぞれ将となり、剣や弓、砲兵といった部隊を率い、メルヴィルの炎を取り返すべく遠征を繰り返すという内容。しかし食料の供給や宿営など、いつ敵部隊との遭遇があるかわからない状態での微妙な判断を常にせまられ、難易度はかなり高い。数百人の兵士の命を削りながらカボチャのオバケと戦ったりするのもどうかと思うが、ゲームテンポはよく、今の技術で作り直せば結構イケるのではなかろうか。

99 本目

アメリカ新大陸発見への長くて険しい道のり



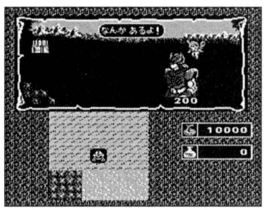
コロンブス 黄金の夜明け

15世紀に長い航海を経てアメリカ新大陸を発見したコロンブス。このゲームはタイトルのとおりコロンブスの半生を演じていくRPGです。ゲーム的な脚色もたくさんあるので、歴史を知らなくても大丈夫。特徴は陸上・海上と冒険のフィールドが2種類あるところで、地上は普通のRPGと変わりませんが、海上ではコロンブスが船長となり部下に指示を出したり、船同士の戦闘があったりとやることが豊富。慣れないうちはわかりにくくて、苦労するかも。

機種	：FC
ジャンル	：RPG
メーカー	：トミー
発売日	：92.11.20
価格	：7500円
入手難易度	：困難

100 本目

ドラクエスタイル以前のRPG



覇者の封印

パソコンでヒットしたRPGの移植作で、武器に疲労度という概念は当時では斬新なシステムでした。ただ、フィールドを歩くと1キャラずつズレるように進むスクロールは見づらいし、マップで見ることのできる範囲も狭くわかりにくい。スムーズに行動するためには手書きマッピングが必須です。しかし、細かいところは良くできていて、道行く人を殺したりすると〝徳〟が一気に下がり行動が制限されるなどマニアックな要素も多い。懐古趣味で結構遊べる1本。

機種	：FC
ジャンル	：RPG
メーカー	：アスキー
発売日	：87.10.23
価格	：5800円
入手難易度	：やや難

「…セ、センパイ、俺やったっス！　センパイの熱き100本ノック、すべて受け止めたっス！」
「よーし、よくやった！　ユーゲー野球団のゲーム魂、しかと受け止めたようだな」
「ハイ！　これで俺も野球団の一員っスか？」
「うむ。だがしかーし！　特訓はこれで終わりではない！　真のゲーム魂をつかむには、さらなる研鑽が必要だ。…やる気はあるか？」
「俺やるっス！　ゲーム魂を磨いて、ユーゲー野球団の星になりたいっス！」
「よくぞ言った！　じゃ明日は1本につき100ページの打撃練習だ！」
「…センパイ…それ、マジすか？」
「…10ページくらいにしておこうか…」





懐ゲーキャラ名鑑
ワンダーランドになった悪魔城!?
VOL.10
ヴァンパイア・キラー
エリックとジョニー
描いてるん
元辰睦紀
Mr.引地
いちまんはっせんえん
6,800円?!
ふざけんなーッ!
ドカッ
奴じろッ!
原因は中古ソフト店で見つけたゲーム『ヴァンパイア・キラー』のこのお値段。
これが中古価格かい!!
この購入断念のイキサツを編集部で教えられ単純に、所持ソフトの高額化に元辰はうかれておったのですが……。
ニセエリックことMr.引地
キラ
キラ
…と、言うワケで今回の懐ゲーは『ヴァンパイア・キラー』のお話しです!
元辰士はソフトの提供をよろしく!!
トートツに決定する。
ラおっ?!
ヴァンパイア・キラーのおはなし。
コナミの横スクロール・アクション・ゲーム『悪魔城ドラキュラ』シリーズのメガ・ドライブ版『ヴァンパイア・キラー』
わははははは。
ぞろぞろ〜
ムチを操るヴァンパイア・ハンターもう一人(今回は槍使い)が居ますが奇怪な敵を倒しドラキュラと対決する内容なのですが…
いきなりシリーズの最終決戦の舞台、悪魔城から出発する番外編的な内容なのです。
いつものゴールがスタート地点?!
ははは〜い御案内しますからね〜
はぐれないようについて来て下さい
ピコピコ
そんなこんなでヨーロッパを渡り歩くドラキュラ御一行が始まるのダ。
水中に落ちると溺れますよ〜
ギリシア・アトランティス神殿にて。
ピコピコ
ガボ
ガボ
各地でひどい目に会いながらギリシアイタリアドイツおフランスを経てイギリスを目指しマース。
ドイツ・兵器工場にて。
頭に気を付けてね〜
よく切れるから
ヒ〜
キラ
ずりずり
2人の主人公
ヴァンパイアキラー
エリック・ルカード
槍使い。赤い服と青いマントが印象的な美しいお顔立ちのハンターさん。ミニ・スカだがパンチラはない。…って言うか男性。
ジョニー・モリス
「悪魔城シリーズ」おなじみのムチ使いのハンター。ジャガイモとかも生で丸かじり!…に、してそうなワイルドなおかた。
右写と化した名物観光地ではほとんど1回きり御出演の御当地敵キャラ(ミ)が我々を迎えてくれるのですが、これが雑魚キャラと言えども個性的。彼等に会いに行きたくて何度もプレイせずにいられません。
ガ
ガ
ギャー
ヴェルサイユ宮殿を走り回るだけの名も知らぬ敵キャラです。
ただ、ひたすら走って来るのみ。
引地さんはやっすの御贔屓ミイラ男をいたくお気に入りでした。
いい奴だ…
↑自分の頭のホータイをほどいて攻撃する。
ちなみに『キラー』は第1次世界大戦が時代背景。ちょとした小物で近代を演出。
ヘルメット
おいっス!
ザコ達もどことなく愛嬌がある!
憎めない存在で緊張感と恐怖の世界!!…と、言うよりはヨーロッパ全土が『悪魔城』のテーマパークになったような世界なのです。
ドイツ面のボス「なんとかスチーマー」
様々な形態に変化しながら自分の体の部品を投げつけてくる。なかなか可愛いのダ。
かなり変わった16文キックを…
イギャ〜ンな所にお顔があるステキボス。よく跳ねます。
ところで引地さんはこのゲームをプレイしたかったらしく短時間で『キラー』を遊び倒す姿はとにかくスゴイ迫力でした。
ラおっ?!なんと
そう来るかキサマ!!
……
……
このコーナーへの御意見・御感想・リクエストをお待ちしてます!!



1 Captain ED

ロックなSTG!(=なんでもアリ)

本作の発売メーカーは音楽レーベル会社。というわけで、登場するボス敵は、どこかでみたようなロックグループの方だったりします。ゲームの出来は…

いかにもバカゲーの雰囲気が漂います

バカゲーはゲームをプレイする前から、薄々勘づかせる妙な雰囲気を持っている。今回紹介する「キャプテンえど」もそんな一本。そもそも、タイトルからして突っ込みを入れたくなるもので「Captain ED」で「キャプテンえど」と読ませるのだ。

バカゲーをプレーする上で、取り扱い説明書を熟読するのは基本中の基本だ。万人受けするような大作ゲームは説明書を読まなくても差し支えないが、バカゲーでそんなことをするのは自殺行為である。だが、困ったことにゲームが馬鹿なら説明書もお馬鹿なのがセオリーになっているのだ。例えば本作の説明書ではやたらと(注)が記載されており、普通の紹介文との比率が1対2と凄まじい本末転倒ぶりを見せている。しかも何が書いてあるかと思いきや『「CONTINUE」は、ゲームの続きをやる人が選んで欲しい』というナイスなアドバイス。ゲームを続けたくなくても手が勝手に動いてしまうとでもいうのだろうか?

さて、しっかりと説明書を読んでスタートボタンを押す。すると主人公の名前を入力する画面になった。RPGでは自分の名前を入れるので、何の躊躇もなく本名を入力。これが大失敗。今後このゲームをプレーする酔狂な人は、少なくとも別の名前にしたほうがいいだろう。

画面が切り替わると目に飛び込んできたのは極彩色のブロックの群。そして右側から文字がせり上がってくる。あたかもビルに設置された街頭ニュースのような趣だが、表示された文字は「スタートオダワラスペース」という無味乾燥なもの。もっとも、「キョウモイチニチガンバロウ」なんて表示だったら即座に電源を切ったけど。

画面上ではブロックの色が目まぐるしく変化し、やたら軽いBGMが流れている。赤い色のブロックを通過すると操作がぎこちなくなるが、これは取り説で情報を得ていたのでノープロブレム。やがて右側の情報欄に所持金と残りエネルギーが表示された。が、ここで予想外の出来事に直面する。みるみるエネルギーが減ってゆくのだ。ちょっとしたパニック状態で赤いブロックに囲まれ身動きできずにいると、敵が出現した。確実に敵を撃破し、敵弾を避けまくる。そうする間もエネルギーは減り続け、気がつくとゼロになってしまった。爆発四散する宇宙船。瞬時に画面は暗転し、「GAME OVER」の表示が現れる。いやー、やっぱり

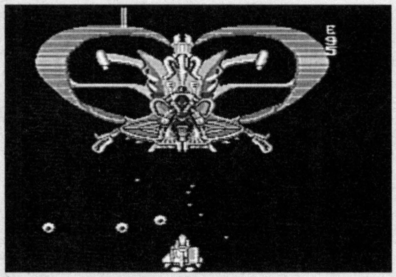
●機種:FC ●メーカー:CBSソニーグループ ●ジャンル:STG ●価格:5900円
●発売日:89年8月5日 ●編集部購入価格:700円

バカゲーはこうでなくっちゃ。何だか妙に楽しくて、暗い画面に向かって拍手しちゃいました。いや、マジで。冷静に振り返ると、ブロックが怪しいことがわかる。どうやら黄色いブロック上を通過すると、操作に影響は出ないがエネルギーが微減し、赤いブロックは操作に影響するしエネルギーの減りも激しいようだ。しかもブロックの色はランダムで変化するので、避けようにも避けられない理不尽さである。そして当然ではあるが、説明書にそんなことは書かれていなかったりする。

この敵はもしかして聖飢魔○？

ここまでの紹介では何のゲームかすら分からないので、簡単にゲームシステムを紹介しよう。本作はシューティングゲームだが、前述したようにエネルギー制である。敵を倒して所持金を得、ガソリンスタンドでエネルギーの補給をする。ショップでは様々な武器やアイテムが購入でき、宇宙船に装備することで使用できる。

敵の攻撃よりも熾烈なブロックの色変化に耐えつつ、武装を強化して進んでゆくと、何やら謎の物体が現れた。触れてみると、突然画面が切り替わって神様が登場。ヒントとパスワードを教えてくれた。ん？　パスワード？　そう、このゲームはシューティングゲームでありながら、パスワードで続きからプレイできるのだ。裏を返せば、それだけ一気にクリアするのが難しいということだ。何よりもこのゲームをクリアしようという意志を持続させるのが難しい（笑）。やがてボスとの対決を迎えたが、これまた奇妙なボスだった。なにせロッカーなのである。ロッカーといっても物をしまうアレではない。しかもどう見ても聖飢魔○。さすが吉本興業所属だけあって、「スーパーバラエティゲーム」と自称している本作に登場するのも当然か。あ、このころはまだ違う事務所だったっけ。



異様にデカい自機と敵キャラ。敵の当たり判定が狭いので、接近してトンカチで攻撃しないとまず倒せません。

ボスを倒すと「七福神」とご対面だ。紹介がまだだったが、本作の目的は七福神の力を借りて恐怖の大魔王にさらわれた恋人を助けることなのだ。各面のボスは大魔王の子分で、七福神を幽閉しているらしい。ここでは鍵穴が六つあり、誰を解放するかを選ぶことができる。こうして全ての七福神を助け出したら、大魔王の本拠地「キョウ星」でラストバトル。宇宙船を降りて、文字通り1対1の最終決戦を迎える。

結局、このゲームで最も問題なのは、ゲーム全編を覆う破綻具合だろう。ボスのグラフィックがキテるのに、主人公などはまともなグラフィック。シューティングだけに弾避けがメインかと思いきや、それ以上に厄介なブロックたち。しかもゲーム自体にいろんな要素を詰め込みすぎて収拾がつかなくなっている。「キャプテンえど、それは宇宙を守る戦士！」。こんな破綻した宇宙を守る意義なんてあるのでしょうか？

バカゲーチェック

企画	並	楽しませようとした要素がすべて空回りしています。
グラフィック	下	明らかに目に悪いグラフィック。ＰＬ法が適用できないものだろうか？
必要忍耐力	上	ＳＴＧのテクニックなどより、このゲームで必要なものです。
ゲーム性	並	敵よりも強いブロック群。ゲームバランスのへったくれもありません。
総合バカゲー度	並	ガソリンスタンドに入港するグラフィックが妙に凝ってます。バイト（？）の女の子も可愛いです。何でこんな些細な点だけ力が入っているのでしょう？　もっとやることがあるはずなんですが…。
バカゲー道	二段	ボスのグラフィックはイイ感じ。本作は彼らを見るためだけに存在します。そういう意味ではプロモーションビデオのようなもの。もっとも、このゲームで歌が売れるとは思えませんが。

2 クラッシュ・ダミー

ゲームの中でも衝突実験!?

TVCMでお馴染み(?)、自動車の衝突実験用人形がゲームの主人公に抜擢された! 気持ちのいい壊れっぷりは必見!

本作は良質なファンタジー?

「ピノキオ」といえば誰もが子供の頃に読むファンタジーの名作だ。嘘をついて鼻が伸びたり、鯨に飲み込まれたりするシーンは有名だし、ラストで人間になれるのは感動的だった。しかし、人形が人間になるよりも、そもそも人形に生命があることが「ピノキオ」をファンタジーにしているのではなかろうか。

そういう意味では「クラッシュ・ダミー」も立派なファンタジーだ。主人公はクラッシュ・ダミー。自動車の衝突実験などに使われるあの人形だ。TVCMでも自動車に押し込まれ、側面衝突をさせられているので、ご存じの方も多いだろう。余談だが、アメリカではクラッシュ・ダミーのおもちゃが発売され、一部では好評を博したらしい。日本人から見れば明らかに異質なキャベツ人形といい、外人さんの行動原理は理解不能だ。ちなみに、本作もそんな方々が作ったゲームである。

ゲーム自体は良質なACTです

電源を入れると、オープニングデモでストーリーが紹介される。ジャンクマンの野望を阻止するために、これまたクラッシュダミーの博士が悪戦苦闘していると、突然トラックが突っ込んできて博士をさらっていってしまう。残されたのはバラバラになったクラッシュ君たち。ここからちょっとしたギャグがあるのだが、見事なまでのアメリカンジョークなので紹介しない方が無難だろう。やはり外人さんの思考は理解できないなぁ。結局のところ、ジャンクマンにさらわれた博士を救出するのが目的らしい。ゲームのジャンルはアクションゲーム。システム的には任意スクロールで、ゴールにまで辿り着くとステージクリア、次のステージへ進むといった案配だ。ゲームが始まると、そこはまさに異世界だ。大地に直立する壊れた自動車などがあり、どこか退廃的な雰囲気の中、邪魔な障害物をジャンプで避けながら進むと、後方から自動車が襲ってくる。乗っているのは見なれた顔。そう、クラッシュ・ダミーだったりするのだ。敵としてもクラッシュ君は登場し、自動車に乗ったりラジコン戦闘機を投げつけたりしてくるので、クラッシュマニア(?)にはこたえられない。それにしても敵に同胞が出てくるなんて、実に殺伐としたゲームである。

しかし内容はなかなか。ステージ構成は意外と凝っているし、敵とアイテムの配置が絶妙だ。例えば、ジャンプ台に乗ってくるくる回転

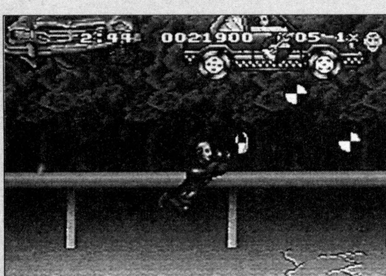
●スペック ●機種:SFC ●メーカー:アクレイムジャパン ●ジャンル:ACT
●価格:8900円 ●発売日:94年9月30日 ●編集部購入価格:1980円

していると、そこに丁度アイテムが配置されているといった具合。このようにアクションゲームとして高いクオリティだったりする。ゲーム全体がスピード感に溢れており、ソニックみたいな感じだ、なんて言ったら誉めすぎか。攻撃方法はスパナを投げつけること。スパナは弾数制限があり、アイテムとして補給しないとなくなってしまう。もっとも、このゲームはひたすら進むのが目的なので、あまり気にすることはない。とにかくよく練られたゲームなのでストレスなしに楽しめるだろう。

胴体だけになっても ひたすら戦え！

　このようにアクションゲームとしての出来は上々で、このコーナーで扱うのは気がひけるくらいだ。が、やっぱりおバカなポイントがあるから仕方ない。このゲームの最大の特徴にして、唯一のおバカな要素はダメージが目に見えるということにある。ダメージを受けると、まず足が取れる。次に手が取れ、最後は哀れ昇天という結果になってしまうのだ。足がもげてはどうやって移動するのか？　手を使って這い回るだけである。では、手までなくなってしまったら？　なんと胴体だけでピョンピョン跳ね回るのだ。手足が無い状態で跳ね回るクラッシュ君の雄姿。このゲームの真価はここにある！

　ちなみにダメージを受けても、アイテムのドライバーを取ると回復する。自分で修理しているに違いない。そして何よりもお馬鹿なのは、しゃがみポーズだ。なにせ、ほとんどヨガなのだ。操り人形の紐が切れた姿を思い浮かべてもらえば、大体あっている。頭が逆を向き、こちらを恨めしそうに見つめるのだが、このしゃがみポーズを使うことはほとんどなかったりする。


ジャンプするクラッシュダミーくん。つぶらな瞳（？）が健気で哀れを誘います。

　このように操り人形っぽいアクションがあるのもピノキオみたいだが、似ているのはここまで。ピノキオはゼペット爺さんの愛情や、女神の優しさに包まれていたが、本作ではやたら攻撃的な同胞くらいしか見当たらない。同じ生命を持った人形なのにどうしてここまで待遇が違うのだろう。普段は黙々と衝突実験に耐えているクラッシュ君。そんな彼が世のため人のために戦っているのに、この扱いではあまりに不憫というものだ。

　となれば、プレイヤーが愛情を与えるのが筋というもの。そう、このゲームは普段埋もれがちな現代人の善意や優しさを掘り起こすのが目的なのだ。そのために悪意に満ちたゲームになっているのだ。ってホントか？　しかし、残念ながら、筆者の愛情はダミー君に伝わることはなかった。だって難しいんだもん、このゲーム。

　ダミー君は胴体まで破壊され、ゲームオーバー。数度のトライの結果、わかったのは自分のテクニックでは不可能ということ。そういうわけで、この原稿を読んだ方は挑戦して欲しい。誰かこの不幸なダミー君を操って、博士を救出してあげて下さい。

バカゲーチェック

企画	上	こんな主人公を採用するお馬鹿なセンスに拍手したい。
グラフィック	上	クラッシュ君の壊れっぷりが最大の見所。合掌。
必要忍耐力	並	意外に歯ごたえがあるけど、ストレスを感じることはない。
ゲーム性	上	アクションゲームとしての出来は並み以上。結構楽しいです。
総合バカゲー度	上	バカゲーとしてはクラッシュ君の壊れっぷりだけの一発ネタ。しかしゲーム自体は十分に楽しいので、ゲームで楽しく死んでも楽しいという一粒で二度美味しい（？）ゲームなのだ。
バカゲー道	四段	冷静に考えれば、それほど馬鹿なゲームではない。しかしクラッシュ君の存在自体が喜劇なので、RPGなどで続編を作って欲しいもの。悪の工場長を倒すために全身武装した殺人兵器・クラッシュ。やっぱり駄目ですか？

USED GAMES

ゲームセンターの「あの頃」を振り返る
アーケードトラックス

ベルトフロアタイプ編

「ベルトフロア型横スクロールアクションゲーム」。と言うとちょっとわかりにくいかも知れないが、要するにスーパーマリオブラザーズに奥行きが加わったようなもの。ファイナルファイトによって確立したこのジャンルには、完成度の高いゲームが多いぞ。

1時代を築き損ねたジャンル

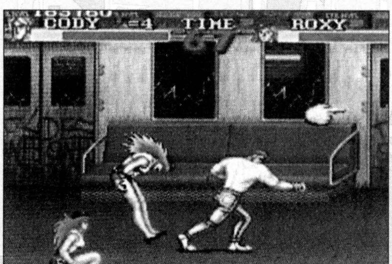
数多くの傑作があるベルトフロア型横スクロールアクションゲーム（以下、ベルトフロアタイプ）は不遇のジャンル、と言える存在だ。

このジャンルのイメージを決定付けた、と言えるカプコンの『ファイナルファイト』（以下、ＦＦ）。その大ヒットは、他メーカーの追随、またカプコンによるさらなる新タイトルにより、以後のゲームセンターの主流になることを十分に予感させるものであった。しかし、それはＦＦを作り上げたカプコン自身の手によって、ないものになってしまう。

一年後に発売されたストリートファイターII（以下、ストII）のためだ。その圧倒的な面白さ、そして対戦という新しい遊びはゲームセンターを席巻した。結果、ＦＦが担うかも知れなかった役目はストIIへと移り、ゲームセンターには様々な格闘ゲームであふれることになる。

今にしてみると、少し慣れれば1プレイ10分ぐらいかかるＦＦのようなゲームはインカム（収益率のこと）も悪いし主流になるわけない、と思うかもしれない。しかしそう思うのはストIIによって築かれた対戦システムが、当時では考えもつかなかった、まさに「コロンブスの卵」的な大発見だった故、だろう。

ここではその時代の流れに飲まれ、マイナージャンルに甘んじることになったベルトフロアタイプ、中でも傑作ぞろいのカプコンのゲームを中心に紹介していこう。



ちなみに、家庭用ではＦＦを始め、様々なタイトルが揃っている。格闘ゲームの出現が遅かったためかな。

ここではカプコン以外のベルトフロアタイプのゲームを紹介しよう。

1994／カプコン

エイリアンVSプレデター

カプコンの版権モノの使い方、そしてこのジャンルに対する制作技術の集大成がここにある。

完成度は超一級品

カプコンのベルトフロアタイプに共通するのは「殴り」の爽快感。そしてそれが次回作が出るたびにパワーアップしていったことだ。

ただボタンを押して殴るだけのFFからダッシュ攻撃やコマンド攻撃などが加わり、様々なアクションを楽しめるようになっていった。この「殴り」の作り込み、そして面構成や演出も含め、ベルトフロアタイプの一つの頂点と言えるのが、この「エイリアンvsプレデター」だ。

映画の世界を体験しているような感覚？

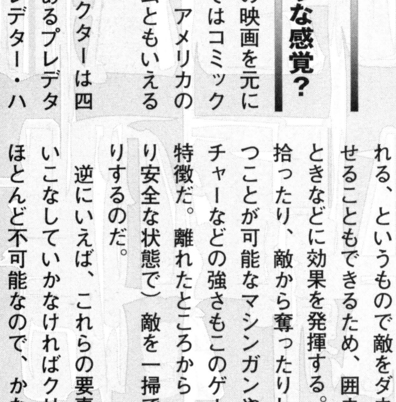
このゲームは同名の映画を元にしたもの。アメリカではコミックスも発売されていて、アメリカの市場を意識したゲームともいえるだろう。

使用できるキャラクターは四人。異星狩猟民族であるプレデター・ウォーリア、プレデター・ハンター、そして宇宙海兵隊のリン・クロサワ中尉とダッチ・シェーファー少佐。どのキャラクターも使っていて面白いが、クリアしやすさで言えばプレデターの二人、中でもウォリアーがベストだ。

このゲームではまず「コマンド攻撃」が強力。画面上にでてくる敵の数は多いのだが、コマンド攻撃の判定が大きく、なみいる敵を一掃する爽快感を存分に堪能できる作りになっているのだ。そして、このゲーム独特の要素「ショット攻撃」。画面下にあるガンゲージの許す限りショット攻撃を続けられる、というもので敵をダウンさせることもできるため、囲まれたときなどに効果を発揮する。また、拾ったり、敵から奪ったりして持つことが可能なマシンガンやランチャーなどの強さもこのゲームの特徴だ。離れたところから（つまり安全な状態で）敵を一掃できたりするのだ。

逆にいえば、これらの要素を使いこなしていかなければクリアはほとんど不可能なので、かなり難しいゲーム、ということの証明でもあるのだが…。

ただ、映画の設定を活かしたストーリー展開は秀逸だし、ザコ戦・ボス戦・特殊ステージとテンポ良く進んでいく構成も見事。間に入るイベントシーンから戦闘シーンへの繋がりもスムーズだ。上級者のプレイともなると、前述のショット攻撃やマシンガンを巧みに駆使してリズミカルに進んでいくので、見ているだけで楽しめたりするぞ。コンティニューなどに頼らず、じっくりとパターンを作ってやりこんで欲しいゲームだ。



広範囲をカバーするウォーリアのコマンド攻撃。このあとさらにジャンプ攻撃からショット攻撃につなげて…、う〜ん、気持ち良い！

ダブルドラゴン（テクノスジャパン／1987）／「熱血硬派くにおくん」と並んで、このジャンルの基礎を作ったとも言えるゲーム。ただ、ひじ打ちだけでクリアでき、かつそれ以外ではクリア困難というゲームバランスはちょっと…。

1996／カプコン

D&D シャドーオーバーミスタラ

剣と魔法のファンタジー世界が舞台。普通のRPGと同じく、様々なアイテム・魔法を仲間と協力して駆使していくことが大事だ。

RPGの世界をアクションで再現

テーブルトークRPGの古典的名作「ダンジョンズ&ドラゴンズ」を元にしたゲーム。

前線にはファイターやドワーフが立ち、後方からエルフがサポート、さらにクレリックやマジックユーザーが魔法でフォローし、シーフはトラップや宝物を発見し冒険に幅を持たせる…。このように、それぞれの役割を実行することが攻略に繋がる。RPGの世界では何故、パーティを組んで行動するのか。その理由を体感できることがこのゲームの最大の魅力だ。

数あるアイテム・魔法を使いこなせ

攻撃方法が豊富なのは、どのベルトフロアタイプのゲームにも共通していることだが、このゲームではそれにキャンセル（※）の要素が加わっている。これにより様々な連続攻撃を作ることが可能になったのだ。しかし、何よりも優れているのは様々な使い方ができるアイテム・魔法が多数存在すること。ファンタジーRPGの世界では当然のことだが、それをアクションゲームで再現していることに、このゲームの凄さがある。

相手をダウンさせるオイル、気絶させるハンマーなどのアイテムはボス戦はもちろん、ザコ戦との乱戦状態のときでも効果を発揮するし、連続ヒットで一気にダメージを与えることができるナイフも普通に戦ったら手ごわいボス相手に有効なことが多い。中でもオイルの強化版、大オイルは最強の武器とまでいわれるほどだ。また、装備するタイプのアイテムも炎の攻撃を無効化するリングや、自分の魔力を上げてくれるリング等と多彩。プレイヤーの攻略方針に合わせて、アイテムを使い分けていくことができる。

そして、魔法の表現もうまい。攻撃魔法は使用時に一瞬無敵になり、また画面全体の敵にダメージを与えるものが多いので、シューティングのボムのような使い方ができる。また、回復系などの魔法を仲間にかける時はその相手の前に行って魔法を使うのだが、これがいかにも魔法をかけているっぽいのだ。

このゲームの最大の面白さはパーティプレイ。特に四人で遊ぶと最高に楽しく（唯一、移植されたサターン版では二人まで…悲しい）、前に挙げた操作、魔法、アイテムを全員で駆使し、連携攻撃を仕掛けていく時の連帯感、自分の役割を演じる感覚が、実に気持ち良いのだ。テーブルトークの世界とはまた異なった、RPGの面白さがここにある。



序盤の強敵ハーピー。登場の隙にナイフを叩き込み、空を飛んだらハンマーで落とす。強襲してきたら魔法で迎撃だ。

※…コマンドを素早く入力することで、技と技との間の隙をなくす技術。ストⅡから成立した対戦ゲームではもはや基本といえるものだ。

アンダーカバーコップス（アイレム／1992）／CGといいキャラクターといい、明らかにFFを意識して作られたゲーム。内容はやや大味だったが、生きているヒヨコを食べて体力を回復したりする設定がイカス。

1997 カプコン バトルサーキット

特殊能力を活かしてお金を稼げ！

このコーナーで紹介している他ゲームと比べ、キャラクターがやや小さめなため、やや迫力に欠ける点があるが、操作のバリエーション・攻略パターンの豊富さはさすが、の一言に尽きる。
　アメコミライクなキャラクターも良い味出してます。コンティニューしてクリアした時に出てくる真のラスボスの強烈な強さは一見の価値ありだ。

特殊能力の使い分けが面白い

現時点（99年4月現在）で、カプコンのベルトフロア型ゲームで、最も新しいタイトルがこのバトルサーキットだ。
　敵を倒すことでお金を手に入れ、それを元にパワーアップさせていくシステムで、このパワーアップの選択によってゲームの難易度が大きく変わるようになっている。同時プレイの人数が増えても、敵をあまり増やさないようにすることで、プレイヤーが手に入れるお金の量を制限しているのは、上手なバランスのとり方といえるだろう。また、5種類の各キャラごとに「攻撃力アップ」「ライフアップ」「一定時間無敵」などの特殊能力があり、パーティを組むことの利点もうまく表現されていた。



敵キャラも濃いヤツばかり。ちなみにこいつはアメコミ調にパワーアップしてしまったプレ◯リー。

ジャンル発展の流れを作ったゲームたち

キャプテンコマンドー（1991／カプコン）

ストⅡの大ヒット後、カプコンが満を持してリリースしたゲーム。ストⅡ並の面白さ、とカプコン自身が語っていたこともあり、注目度も高かったのだが、残念ながら大ヒットとはいかなかった。まあ、「ストⅡほど」とまで言われれば期待感は相当なものになる訳で、その反動もあっただろう。また、「FF」や「ストⅡ」より一回り小さいキャラクターは見た目で地味な印象を与えてしまったことも確かだ。
　しかし、実際にやり込んでみると、丁寧に作られていることがわかる。ただ殴るだけの攻撃からダッシュ攻撃、武器を使った攻撃と、行動パターンは豊富だし、4種類のアメコミ風なキャラクターの個性も多彩。このジャンルの発展の方向性を示したとも言えるゲームだ。

天地を食らうⅡ（1993／カプコン）

本宮ひろ志の漫画をゲーム化。原作が三国志の世界を独特にアレンジした内容で（呂布が異常にデカかったりする）かなり濃いものだったが、その濃さを保ちつつ、うまくゲームとしてまとめた、カプコンの版権モノを作る技術の高さを感じさせる1本だ。
　このゲームの特徴はコマンド技。格闘ゲームですでに確固たる地位を持っていた波動コマンド（↓↘→＋ボタン）、スクリューコマンド（レバー1回転＋ボタン）等を組み込んだこと。しかし、奥行きの軸をずらさずに思ったところでコマンドを成功させるのは結構難しく、ユーザーを限定するような内容になってしまったのだが、それでもゲーム性はさらに奥深いものになった。そしてこれが、前ページで紹介しているゲームたちに繋がっていくのである。

究極戦隊ダダンダーン（コナミ／1993）／主題歌が子門真人、と言うだけですべてが語れてしまうゲーム。ひたすらボス戦が続いていく展開で、内容的にはあまり見るところはなかったがその独特なテイストにはファンも多かった…とか。

第4回『ファイアーエムブレム 聖戦の系譜』

頭脳労働にすべてを捧げる!

疾走! 魔法大作戦

謀殺された親世代の恨みを晴らすため、アーサーとセティが駆け抜ける。回復役は後からついてこい！　ほかのヤツラは城で待ってろよ！　という鉄砲玉プレイをお届けしよう。

主役は最後に登場!?

アゼルとレヴィンの二人(＋α)が戦場を駆けぬけ、得意の魔法でバッタバッタと敵をなぎ倒した前回。だがしかし、仇敵アルヴィスの手にかかって、彼らはさっくり殺されてしまったのだ。

さあ立ち上がれ息子たち！　全身全霊をかけて人工的に作り上げた、魔法のエキスパートであるアーサーとセティが、両親の恨みを晴らすために立ち上がる。セリス、貴様は後から付いてこい!!　…というのが、本作後半の導入。イヤ、本当はセリスが主人公なんだよ。でも今回のプレイでは、彼は単なる城制圧メンバーにすぎないからさァ。

そうして意気揚々と数ヵ月ぶりに電源を入れた私に、イキナリ魔法大作戦の根幹を揺るがすような事態が襲った。

魔法使いがイナイ。

ちょっと待て！　アーサーはどこ行った!?　慌てて攻略本をひっくり返すと、どうやら最初の城を落とせば、希望の星・アーサー君が出てくるらしい。ここは涙を飲んで、最初の城まではフツーに進めることにしよう。ここで止めたら4ページが白紙になってしまう。

というわけで、真の物語はアーサー君が登場してから始まることになる。ま、主役はさんざん期待させてから、というわけなのだね。

まずはヨハンとヨハルヴァの兄弟軍との戦闘。「ラドネイと戦えってか?」「私にはラドネイと戦うことはできん」…えーとゴメン、あんたたち兄弟がベタ惚れしてるラドネイちゃんは、もう戦死しちゃっていないんだ。だから本当なら片方だけ仲間にできるんだけど、皆殺しに決定。アーサー、殺っちゃってちょうだい。

父親であるレヴィン譲りの「フォルセティ」「エルウィンド(☆100)」に加え、「ついげきリング」「リターンリング」「ライブの腕輪」を持って登場したアーサーに向って、ヨハルヴァ率いるソファラ軍がやってきた。もちろん全員瞬殺。う～ん、登場直後からなかなかやるじゃない。

妹も手にかけ戦場を行く!!

アーサー君、相変わらずの大活躍。次の7章半ばで早くもレベル20になったのでクラスチェンジ。ああ！　これでやっと馬に乗れて行動範囲が広がるわ!!

しかし大変なのはここからだった。ダーナ城からアレス&敵部隊がまず出てくるが、アレスは出てきたターンが終了しないと仲間にならないのだ。出てきたところをアーサーで迎撃すると、アーサー君が殺される。いかにフォルセティを持っていたとしても、向こうが先制で必殺が出た日にゃ、根が魔法使いなものだから一撃で死ねる。アレスが死んでくれる分には、一向に構わないんだけどねぇ…。

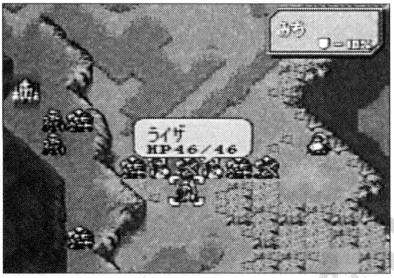
しかもその後のメルゲン城攻防戦では、この1ターンが効いて、アーサーが遅れて参戦する羽目になるのだ。全速力で戻るも、敵としてやってくる妹・ティニーと城の守備をしているアレス(攻撃はしない。守備だけ)を生かそうとすると、城

疾走！魔法大作戦

が落ちてしまう。しかたなく、アレスは見殺し、ティニーはフォルセティで迎撃。すまん、ティニー。妹である君を殺すのは忍びないけれど、こうやって兄ちゃんは強くなるからね！

　さてその後。セリスがダーナ城を制圧した頃に、アレスの亡霊出現。「リーンを助けなきゃ」って、アンタもう死んでるでしょうが…。

　8章は、始まってすぐにリーフとナンナ（フィンは7章で戦死）が隣りのレンスター城に行ってしまう。だーかーらー、君たちみたいな魔法が使えない足手まといが勝手な



7章・メルゲン城付近にての一幕。アーサー君がたったひとりで敵をなぎ倒しに行ったところ。

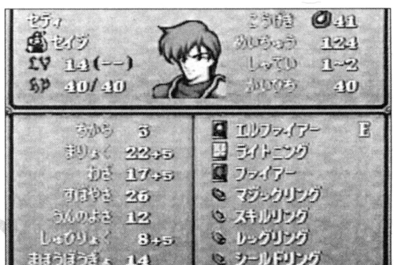
行動をとらないでよね～。フォローするアーサー君が大変なんだから。

　というわけで、7章からこっち、北へ南へ八面六臂の活躍をするアーサー君。レンスター城と本城の間を行ったり来たりだ。

　順調に進んだ後は、ついに二人目の魔法使い・セティが登場する。それにしてもアーサーと比べて、素敵すぎるパラメータ。しかも父親・アゼルから受け継いだ、「マジック」「スキル」「レッグ」「シールド」の四つのリングに☆100の「エルファイアー」。これだから、「フォルセティ」はアーサーに持たせないと、能力のバランスが取れないんだよなぁ。

　そしてやってきた激戦の9章。ティニーを殺してしまっている以上、ここでコープルぐらいは救わないと、魔法大作戦の名が泣くってもんだ。

　コープル救出作戦は、手前のハンニバルを殺さずに向こう側へ通り抜け、2つ目の城を落としてコープルを連れてきてから、ハンニバルに話しかけるというところが難しい。これを、レベルが未熟なセリスを連れて通り抜けなきゃいけないのが大変なんだよ…



初登場時でこのパラメータは素敵すぎる！　まさに魔法を唱えるためだけに生み出されたエキスパート。

　とりあえず、ハンニバル&コープルの方にアーサーを、本城の守備にセティを置いたのだが、ハンニバルの部隊が持つ「ゆうしゃの槍（2回攻撃）」が痛い！　一回食らうと、ざくっとHPが減ってしまう。まさにアーサーは、「フォルセティ」がなけりゃタダの人ということを実感した救出作戦だった。

　ちなみに、神器グングニルを持ったアリオーンは、「連続」「追撃」に加え、必殺の効かない「見切り」のスキルを持ち、「祈りの腕輪」まで付けたなかなか厄介な相手。正面切って戦ったら、いくらアーサー君といえども苦戦は免れないところなのだが…無傷で勝利。いえね、どんなに強くてもこっちは「フォルセティ」なんだから、間接攻撃すれば怖くないのよ、うほほほ。

宿敵アルヴィス、ミンチと化す

　ここまで強くなったアーサー、セティの前に立ちはだかる女。その名はヒルダ。彼女といい、10章ボスのアルヴィスといい、持っている魔法が炎系というのがちょっと辛い。魔法にはジャンケンのような法則があり、炎＞風、風＞雷、雷＞炎という関係になっている。普段は風の魔法を使うことが多いのだが、セティの「エルウィンド」じゃあ、ヒルダにちっとも当たりゃしないのだ。

　次に立ちふさがるのは、イシュタル&ユリウス。ユリウスはラスボスだが、ここは前哨戦といったところ。これまた支援効果をつけたアーサー君で攻撃するも…必殺が3回も当たってるのに、HPが減らない減らない！　一回で1／4を削

るのが精一杯だ。それなのにこっちは一撃当たると半分以上持って行かれてしまう。
　そして、今回の作戦でもっとも難しい戦いになるだろうと予想されたのが、対アルヴィス戦。前述の通り、キラーマシン「フォルセティ」が炎の魔法に分が悪いのに加え、向こうも神器「ファラフレイム」を持っている。
　しかしその前に、逃げ惑っているパルマーク司祭と子供たちに向っている敵を倒さなければ！　アーサーが駆けつけるも、2ターンばかり途中で手間取ったこともあり、司祭たちを救うことができなかった。なんとなーく、過去の記憶を探るとこの救出に血道を上げていたような気もするのだが、まあいいでしょう。
　さて、対アルヴィス。セティのボルガノンで命中率は60％、向こうは80％。一発食らったらＨＰの残りは8。アーサーのフォルセティで、命中率70％、アルヴィスは61％。ファラフレイムの一撃でＨＰは残り14。この命中率の悪さの上に、アルヴィスは「大盾」のスキルを持っている。魔法だろうと剣だろうとはね返す、通称「ＡＴフィールド」などと呼ばれていた無敵の空間だ。これが3割の確率で発生するのだから目も当てられない。しかも、城の守備をしているので、自分のターンが終われば勝手にＨＰは回復していく。なんとしても、アーサーとセティが連続して攻撃をヒットさせないと、あっという間に全快されてしまうのだ。
　挑戦すること8ターン。セティのボルガノンが2連続ヒットして、ようやく親世代の仇をこの手で倒すことができたのだった。



親の仇・アルヴィスとの戦いは熾烈の一言。今回のアーサー君はＨＰが多めに育っていてよかった…。

ついにリセットボタンが壊れた!?

開始直後、ラナを闘技場に入れたらすんごいものが見られた。敵のソードマスターの攻撃を避ける避けるの連続、なんと12回！　これはぜひともビデオに録画せねば、とＳＦＣのリセットボタンを押したら…無反応。くっ、ついにＳＦＣのリセットボタンの耐用回数を越えてしまったのか？　リセットしようと思ったらイキナリ電源を切らなければいけないので、この先はいつデータが消えてしまうかという恐怖との戦いでもあった。
　で、こういう時に限ってアーサーもセティもよく死ぬんだね。
　まず最初のエッダ城付近には、魔力21のスリープの杖使いがいるので、魔法防御16のアーサー君は近づくこともできない。仕方なくセティ一人にまかせて、次の敵の2方向からの攻撃の片方を担当することにした。
　しかしここで、割り振りを間違ったんだなァ…。相手は斧使いだというのに、なぜかセティが死ぬ死ぬ。リセット押せないんだから、頑張ってよ～。などと言いながら何度もやり直した結果、謎が解けた。セティが担当した方向には、斧の神器・スワンチカを持った敵がいたんだね。いやすっかり忘れてたわ。
　忘れてたといえば、ここに来てようやく、10章のパルマーク司祭の謎も解けた。そう、セリスは彼から神器・ティルフィングを受け取るんだよ！　せっかくの主人公だと言うのに、親子揃ってティルフィングに触れたことともないという悲劇。さすが魔法大作戦というべきだろうか。
　ヒルダの根城フリージ城を制圧したところで、本作最強の敵、ペガサス三姉妹＆イシュタルが登場した！　この三姉妹は、プレイヤーサイドのキャラが持っているようなスキルを、山ほど身につけているツワモノであるため、慎重の上にも慎重を期さなければならない。と。カメラはつつーっと本城付近に。ばっさばっさという羽音と共に現れたのは…ア、アリオーンじゃないかっ!!　やばいっ、この状態で誰

疾走！ 魔法大作戦

がヤツと戦うんだよ～。

とりあえず、知力の限りをつくして挑戦。

1回目。三姉妹のうち、二人までを倒したところでアーサーをリターンの杖で本城に送る。対アリオーン戦は、部隊もろとも2ターンで片づけられるが、セティ死亡。

2回目。アーサーで三姉妹を全員殺してから本城に送る。本城ではシャナンを守備につかせたところ、誰も攻撃してこないので、1ターンずらしても大丈夫なのだ。ところがセティではイシュタルに勝てず。



「人の振り見て我が振り直せ」という格言がとっても身に染みる。アーサーに殺された333人の気持ちが分かった気がしたり。

3回目。アーサーのタイミングは一緒。セティを城の守備につかせ、支援効果を二人付けるが死亡。

4回目。セティの支援効果を三人に増やすが勝てず。

5回目。アーサーとセティを逆にしてみる。アリオーンは倒せても、ザコの攻撃を避けきれず死亡。

6回目。どうせアリオーンはシャナンのところに来ないのなら、先にイシュタルを片づけてから行こう…と思ったら、なぜかイキナリ攻撃してきてシャナン死亡。

7回目。アーサーをフリージ城の守備にして三人支援効果をつけ、ようやくイシュタルを倒す。次のターン、アーサー未行動のまま、ラナのレスキューの杖で側に呼び、コープルのリターンの杖で本城に戻し、そのままアーサーが出撃してアリオーン戦に突入。今度は成功。次のターンでラナを本城に送り、ワープの杖でアーサーをフリージ城に戻す。

…というのが、挑戦の一部始終。

この後は、ユリアを正気に戻して光の神器・ナーガを手に闘技場へ送り込む。いくら彼女がラスボス・ユリウスに対抗できる唯一の魔法使いとはいえ、レベル14やそこらじゃ無理だろう。ついでにクラスチェンジもさせてから、いよいよラスボス、対ユリウス戦に突入だ。

ここのユリウスに対しては、今まで無敵を誇ったフォルセティも形無し。なんとダメージが1しか与えられないのだ。ところがユリアだと例えレベル20でも倒せてしまう。まさに最終兵器。彼女の存在意義ってここにしかないもんね～。

というところで無事、アーサーとセティ（とそのお供たち）は、両親の仇を討てたのだった。

かくして、親子二代にわたる戦いも、魔法で制することができた。

きっとこのユグドラル大陸には長く語られる伝説ができたことだろう。「フォルセティ使いが通ったあとは、草木一本残らない」…と。

疾走！　魔法大作戦
第2戦　完

戦績

前半		後半	
シグルド	3勝5敗	セリス	10勝3敗
ノイッシュ	0勝0敗	シャナン	3勝2敗
アレク	0勝0敗	ロドルバン	6勝0敗
アーダン	10勝0敗	リーフ	1勝1敗
フィン	0勝1敗	フィン	2勝3敗
キュアン	3勝0敗	ハンニバル	0勝0敗
ミデェール	0勝0敗	アレス	1勝4敗
レヴィン	116勝1敗	オイフェ	14勝0敗
ホリン	2勝0敗	デイジー	0勝2敗
アゼル	304勝28敗	ラドネイ	2勝1敗
ジャムカ	0勝0敗	ユリア	23勝6敗
クロード	4勝0敗	コープル	0勝1敗
レックス	2勝4敗	セティ	175勝15敗
デュー	0勝0敗	デルムッド	2勝5敗
ディアドラ	0勝1敗	レスター	2勝0敗
エスリン	0勝0敗	アーサー	333勝6敗
ラケシス	0勝0敗	ラナ	1勝0敗
アイラ	0勝0敗	フィー	0勝0敗
フュリー	0勝1敗	ナンナ	0勝3敗
ティルテュ	25勝2敗		
シルヴィア	0勝0敗		
エーディン	0勝0敗		
ブリギッド	2勝0敗		

魔法使い以外は、こちらからの攻撃はナシ（除く、6章序盤）。勝ち星があるのは、登場のタイミングや守備によって、敵が勝手に戦闘を仕掛けてきたもの。



海外出張（？）特別企画

編集部引地の韓国電脳レポート！

本誌編集部員・引地が、自腹で（トホホ）海外出張してまいりました！　場所はお隣りの韓国。はたしてあちらのゲーム事情はどうなっているのか、ご報告しましょう！

アンニョンハシムニカ！（韓国でコンニチハの意）。ワタクシ引地は行ってまいりました、日本のお隣り韓国へ！　3月18日から21日の3泊4日、本誌ライターとしてお馴染みの**ゾルゲ市蔵**氏率いる東洋バフォメット評議会の面々に生け贄（何のだ）として連れ去られてしまったわけなのですが、いやもう充実の旅でございました。

カルビがバカうま！　プルコギもグッド！　**タコの踊り食い**の食感が気持ちいい！　以上**「韓国食欲魔人レポート」**でした！　…いや、ゲーム関連のこと忘れたわけじゃありませんよ。だけど何より食べ物が美味しくて美味しくて。しかし、帰国し出社したら開口一番「引地さん頬のあたりがふっくらしましたね。5kgくらい**太りましたか**？」と言った奥山女史。失礼な。3kgくらいだ。ま、それくらい美味しかったってことで。

さ、前振りはこれくらいして、竜山（ヨンサン）の電脳街をご案内しましょう。ソウル駅から地下鉄にのって3駅先、そこが**韓国の秋葉原、竜山**でございます。

街は電気、電脳商品のお店で埋め尽くされておりまして、その規模は秋葉原の一・五倍ほど。全体的な印象は12、3年ほど前の秋葉原の雰囲気に似てまして、ごちゃっとしていて小規模な商店が目立ち、何が飛び出してくるかわからない**アキバアングラな匂いが漂って**います。



どう見ても某64にそっくりのファミコン。でも、コントローラーは某PSにそっくりだったりする。

んでゲーム屋さん。お店の数はとーっても多い。大体50mほどの道すべてがゲーム屋って場所があります。品揃えは…あまり多くはないですね。

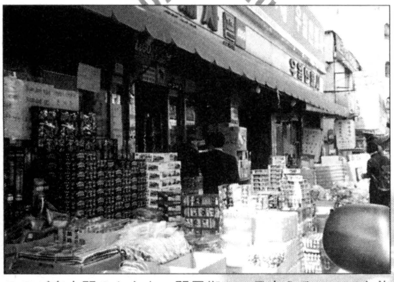
た・だ・し、本誌編集部としては見逃せないモノが眠ってることがあるのですよ。ワタシは韓国処女だったので発見できなかったのですが、ゾルゲ氏はしっかり「MSX版バブルボブル」だの「MSX版ゼビウス」だの**「ハングル語版ファンタシースター」**といった今では入手不可能なシロモノをしっかりゲットしてました。

また、ファミコン本体の種類が多いのも楽しげ。「なんちゃってロクヨン」だの「なんちゃってプレステ」だのがたくさんあります。特に、プレステ本体を模した、あの丸い形のCDカバーにサッカーボールの模様がお茶目な**「ワールドカップ開催記念モデルファミコ**

韓国電脳レポート！

ン」が個人的に一番微笑ましかったですね。

　さて、コリアンパワーを感じるゲームソフトといえば**「××in1」**に「コピーCD-ROM」ですね。あまり感心しませんが。ただ、店頭にはコピーCD-ROMは見当たりません。が、店員に「コピーは？」と聞きますとコピーソフトカタログを見せてくれます。ちなみにお値段は一枚500円ほど。**「××in1」**は、かつてメッカだった香港ではほとんど駆逐されたため、もう少ないだろうなー、と思っていたのですが、



ここが南大門のおもちゃ問屋街。一日中うろついても飽きないワンダーランドだ。

ところがどっこい（古い表現）あるんですねー、たくさんありましたですよ。特にファミコン用とゲームボーイ用のが目立ちました。こちらは1本1500円～2500円ほど。中身は景気よく「88in1」なんてのもあったりしますが、実際は20本ほどくらいしか入ってません。よーするにタイトル違いで内容は重複してるんですね。だけど**「ソニック5」**だの**「スーパーマリオ4」**などという興味深いタイトルが入ってます。

　パソコン関係はどうか、と言いますと、こちらのほうがパワフリャー（なんで名古屋弁が入る）ですねえ。お値段は200円～1000円ほど。とーっても安い。ていうか、安すぎて不安になりますけど。モノは、やはりエミュレータ系のゲームソフトが多いですね。古いアーケードゲームやメガドラソフトが何本かコンパイルされているヤツ。しかも、そこに表記されている数字がスゴイ。怒涛の**「4000in1」**なんてのがありましたからね。FCやら何やらが入ってまして、びっくりなのはMSXにカプコンのCPシステム用ゲームまで入っている！　いやあ、コリアンパワーおそるべしですね。

　お次は**南大門**（ナンデムン）を紹介しましょう。南大門は日本だと**アメ横**のようなトコロです。つまり問屋さんがたくさん立ち並んだ一角なのですが、しかし街の規模はハンパじゃなく、アメ横の2～3倍はあります。扱ってるモノは雑多で、生鮮食品から軍用品（**ロシア製ガスマスク**なんてのもある！）などなど、どんなニーズにも対応できるワンダーランドなのです。

　そんな韓国アメ横南大門。その中でも一際目を引いたのが、**おもちゃ問屋**界隈です。日本ではお目にかかれないものが盛り沢山でして、身長60cmくらいのリカちゃんっぽい着せ替え人形だの、日本では廃れてしまった感のある大型おもちゃが豊富に揃っています。

　で、ぜひおすすめしたいのは「キムチの国のモノポリー」、略して**「キムポリー」**（がっぷ獅子丸氏命名）。これがナント20種類近くもあります。内容はごく普通のモノポリーなのですが、一つ一つ微妙に違うんですよ。スペースモノポリーに**アフリカ大陸横断モノポリー**とか、キャラがK○Fのパソコン版なんてのがある。ちなみに、ノーマルなモノポリーのパッケージ裏の説明書きには、**の○太くん**がおりました。

　個人的には事前に情報として仕入れていた「完全変形、マクロスのバルキリー」をゲットしようと探し回ったのですが、残念ながら入手できませんでした。これがちょっと心残り。だけど、ここはホントにお宝の山ですね。

　というわけで、普通の観光名所巡りもいいけど（それに類する所に行かなかったヤツが言うのも何だけど）韓国に訪れたら竜山、南大門へぜひ立ち寄ってみてください。楽しいですよ。以上、韓国電脳レポートでした！

というわけで、韓国お土産を3名の方にプレゼントいたします。モノはキムポリーなどなどです。
欲しい方は「韓国お土産ほしい！」と書いてハガキでご応募ください。宛先はアンケートはがきと同じです。

バフォメットツアー with Used Games in韓国99レポート



提供　東洋バフォメット評議会



特殊マスクでよりアグレッシブに現実逃避するがっぷ獅子丸さん



よい子のユーゲー読者のみなさん。お元気ですか？私はもうダメです。

部屋で小さな人がたくさん踊ってます。というわけで現実から逃避してソウルに高飛びすることにしました。（マネしちゃだめだよ）

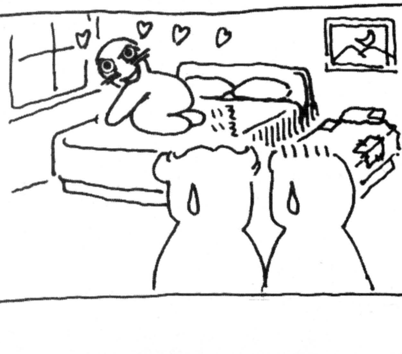
そんなダメな面子が集まり怪しい電脳グッズと、旨い飯を求めて彷徨するのが通称「バフォメットツアー」今回通算五回目を迎える伝統のバカ団体旅行でございます。



（円内は筆者）

参加メンバーは、筆者友人関係の評議会員。そして、今回は編集部の引地さんや、おなじみ「がっぷ獅子丸」さんも加わった無敵の布陣です、さあ、どんな旅が待っているのでしょうか。

成田からソウルまではたったの二時間。あいにくの雨のなかホテルに向かうと男三人部屋のはずが



いきなりダブルベッドがお出迎え。さすがソウル。情熱的です。引地さんはいそいそとベッドに陣取り「今日は誰が来る?」と不気味なことを口走ります

素敵だったわ幸一さん♥


さて韓国には、ご存じの通り日本じゃ買えない怪しいゲームグッズがいっぱいです
中にはよい子は買っちゃいけないモノも・・・。
ソウル電脳街
筆者の制止もきかずに、いきなり違法CDを500枚購入した引地さん。
もちろん帰りの税関で全部没収されました。
さらに何をとち狂ったのか、変な露店で北島三郎でも着ないよな悪シュミな皮ジャンを
5万円も払って購入した引地さん。
もちろん日本に帰った三日後に分解してただのゴミになりました。
すべて実話です。
香港が勢いを失い、台湾は飛行機が怖いし、タイはちょっと高いという現在、まさに韓国こそがダメ業界人どもの魂の洗濯所。
닭칼국수
引地さんがこっそり日本に持ち帰ろうとした名物の活ダコが帰りの飛行機の中で暴れだして大さわぎになったのも今ではいい思い出です。
日本に定住した
また行きたいなあ韓国
おしまい

ポケモン以前の世界を探る!

ゲームボーイ 夜明け前

低年齢層を中心に、手軽な携帯用ゲーム機としての地位を築き上げていたゲームボーイ(GB)。「ポケットモンスター」に始まった一種の「GBブーム」によって、「ドラゴンクエストモンスターズ」「遊戯王」などが100万本以上を売り上げるなど、今やその快進撃は止まるところを知らない。しかし、「ポケモン以前」にも、GBの携帯性・短時間プレイという特性を活かした名作が、数多く発売されていたのだ。

「ポケモン」によって一気に脚光を浴びる形となったGB。それ以前に、明けの明星のごとく輝いていたソフトをあまさず紹介しよう!

THE DAWN OF GAMEBOY

ゲームボーイで遊べる唯一のファイナルファンタジー!

聖剣伝説

メーカー　：スクウェア	価格　　　　：4800円
発売日　　：91.6.28	編集部購入価格：2480円
ジャンル　：RPG	入手難易度　：普通

Predawn of GAMEBOY



今では「CGバリバリCDウン枚組の超大作」というイメージが強いスクウェアですが、メモリに制約があるゲームボーイでもやっぱりスクウェアらしさが爆発してます。

間もなくプレイステーションでリリース予定の新作で通算4作目となる『聖剣伝説』。今やスクウェア作品の中でも「FF」、「サガ」シリーズに次ぐ看板シリーズだ。このシリーズはスーパーファミコンで発売された「2」から独自の路線を歩み始めるのだが、1作目である本作にはセールス的な都合からか、「ファイナルファンタジー外伝」というサブタイトルがついている。

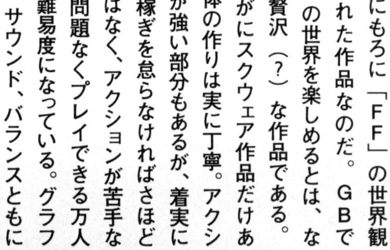
本作のジャンルはアクションRPGで、見た目や基本システムはファミコン版の『ゼルダの伝説』を彷彿とさせる。敵を倒して経験値とお金を入手し、わらしべ長者的にアイテムを集め行動範囲を広げていく。そして、ダンジョンでパズル要素の強い仕掛けに挑戦し、最後に待ち受けるボスと戦う——。非常にオーソドックスな作りだ。

しかし、本作は決して凡百のA・RPGではない。ゲーム中にはチョコボも登場すれば飛空艇も出てくるし、使われる魔法は「ファイア」や「ケアル」、そして武器はやっぱり「ミスリル」製なのである。要するにもろに「FF」の世界観で彩られた作品なのだ。GBで「FF」の世界を楽しめるとは、なんとも贅沢（?）な作品である。

さすがにスクウェア作品だけあり、全体の作りは実に丁寧。アクション性が強い部分もあるが、着実に経験値稼ぎを怠らなければさほど問題ではなく、アクションが苦手な人でも問題なくプレイできる万人向けの難易度になっている。グラフィック、サウンド、バランスともに良く、最後まで飽きずに一気に遊べる良作だ。

ドラマとアクションのバランスが絶妙

サブタイトルとはいえ「FF」のタイトルがついているだけあって、シナリオの凝り方はハンパではない。通常、A・RPGはシナリオがいささかおざなりになりがちだが、



アクションの操作性は良好。敵の強さも低めに設定されているのでサクサク進むことができるはずだ。

「聖剣」に現在の「FF」が失ってしまったものを見た！

数十時間ずっと緊張感が走り続ける最近の「ＦＦ」も良いのですが、筆者は昔の「ＦＦ」にあった視点の温かさを感じる部分や、制作者のお遊びの部分を見るとなぜか少しホッとします。今回「聖剣」をプレイ中に感じた、そんな「ホッ」としたシーンをいくつか紹介しましょう。

「レベルアップですぜ　あんたもせいちょうしたもんだ」

レベルアップ時にウィンドウに表示されるメッセージ。これは一体誰が語っているのでしょうか（制作者からプレイヤーに対しての賛辞ということだろうか）。昔のゲームにはこういうお遊びというか、ゲームの中にプレイヤーのつけ入る隙があり、それがいい意味で「味」を醸し出していた気がします。

旅の男「またあったな　かのじょをだいじにな」
主人公「かのじょなんて　てへ…」
旅の男「なにあかくなってんだ？」
主人公「え？　え？」

これは主人公とヒロインが一緒に歩いている時に、とある街の男に話しかけると表示されるセリフです。昔のＲＰＧの作中では男女間の事が描かれた場合、この手のヌルイ「冷やかし」の言葉をよく聞いたものです。今の乱れきった世の中を見るにつれ、こういうゲーム中の極度なプラトニックさに、ちょっぴり心が温まったりします。

その辺りは、しっかりとこだわって作られている（スタッフロールを見て本作のシナリオが「ＦＦⅦ」、「Ⅷ」のディレクターの手によるものだと知り納得）。

宇宙の力を司る「マナの樹」を利用して世界征服を企む悪玉の存在。その「マナの樹」の鍵を握る謎の少女。いつのまにか事件に巻き込まれ、なぜかその少女と世界を救うハメになる奴隷戦士（！）の主人公。そして、入れ代わり立ち代わり登場するＮＰＣと、彼らの自己犠牲による感動劇の展開。こういうテイストのシナリオは、スクウェアのお家芸といえるもので、実に見事。特にゲームの後半、足にケガをしてボロボロになったチョコボが、傷ついた主人公を命からがら村へ運び入れるシーンなんて、かなり泣けるぞ。



一つ一つのセリフが味わい深い。この時代のゲームって、じっくりセリフを読むことができたよね。

本作は基本的に主人公一人の冒険だが、個性溢れるＮＰＣが行動を共にするイベントが多数あるのも特徴だ。ＮＰＣはフィールドやダンジョン内で敵を倒す手伝いをしてくれるばかりか、コマンドの中の「そうだん」を実行すると、得意技を使って主人公を支援してくれるのだ。ＨＰを回復してくれる者もいれば、その場で店を広げてアイテムを売ってくれる者など、なかなかユニーク。これらＮＰＣとの出会いと別れ（そして死）が積み重なり、物語はクライマックスへと進んでいく訳だ。

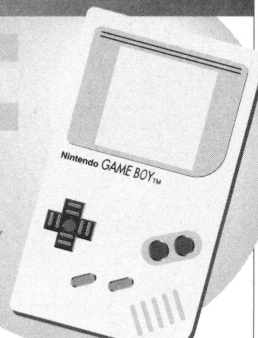
スクウェア作品特有の「主人公が勝手に喋る感動劇」にはゲームファンの中で賛否両論だが、本作に限ってはアクション部分の面白さに内包されてしまうためか、あまり気にならないハズ。「ＦＦ」ファンはもちろん、そうでない方にもぜひプレイしてほしい。

任天堂から真のゲーム通に送る挑戦状！

メトロイド2

メーカー	：任天堂	価格	：3500円
発売日	：92.1.21	編集部購入価格	：1980円
ジャンル	：ACT	入手難易度	：やや難

Predawn of GAMEBOY



64の「大乱闘スマッシュブラザーズ」で初めて「サムス」というキャラを知った方も多いことでしょう。本作をプレイすれば、より「スマブラ」が楽しめることは受け合いですぞ（ウソ）。

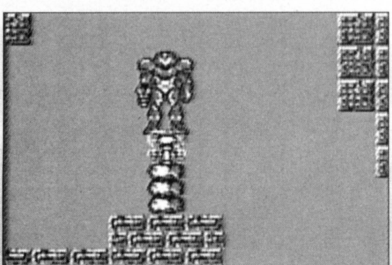
現在の任天堂というのはキッズとマニア層の両極端に支持されているように思うのだが、この『メトロイド』シリーズだけは、実にディープなマニア層にのみ評価されていると思う。ちなみに米国ではファミコン版（ROMで発売）、本作「2」、そして後に発売されたスーパーファミコン版の「3」（邦題：『スーパーメトロイド』）共に、あの「ゼルダの伝説」と双璧を成す大ヒットを記録している。

基本システムは縦横スクロールの2Dアクション。主人公サムス・アランを操作し、広大なマップの所々に配置された浮遊生命体「メトロイド」をせん滅させることがゲームの目的となっている。

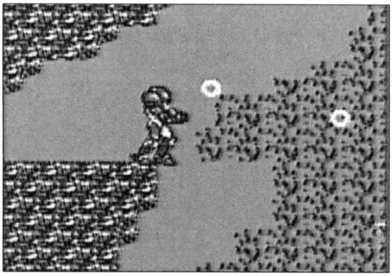
サムスは道中で入手できる装備品により、例えばハイジャンプができるようになったり、丸まって壁に張りつき天地無用で移動できたりと、可能なアクションが増えていく。それに伴って、マップ中の足止めになっていた部分が解除され、行動範囲も広がっていくというわけだ。マップ中に配置された敵キャラのほとんどはいちいちサムスめがけて襲ってくることはないし、穴に落ちて一発死、というトラップもないので、アクション的にはそれほど難しくはない。それよりも入手したアイテム（アクション）の使いどころを考えるという、どちらかといえば謎解きの要素が強い作品だ。この辺りのシステムは「ゼルダ」に共通する部分も大きく、そういう意味で本シリーズはアクションRPGといえなくもないだろう。

自ら考え行動し、進むべき道を探す

本シリーズはある意味「とても不親切」、といえるゲームだ。まずゲーム開始直後から、いきなり広大なマップにポンと投げだされる。どこに行けという指示もないし、敵を倒したからといってスコアが



なにもないところからスタート。すべての道を自分の力で切り開くのだ。


様々なテクニックを使いこなして謎を解く。これぞメトロイドの醍醐味。

上がるわけでもない。「何をしていいのかがわからない」状態でゲームを進めるしかないとは任天堂らしからぬゲーム、と思えなくもない。しかし、それは「メトロイド」という作品が「探求心駆動型」のゲームだからなのだ。

このタイプの作品は、プレイヤーが自ら「ここに行ってみよう」とか「こうしてみてはどうか」などと、勝手に手探りでゲームを進めていかなければならない。ストーリーに関する情報も最低限しか与えられず、そのほとんどがプレイヤーの想像力に委ねられるのだ。非常にとっつきが悪いのだが、百人のプレイヤーに百通りのゲーム進行があるわけで、エンディングに到達した際のカタルシスたるや相当なものだ。

ちなみに「探求心駆動型」の反対は「使命誘導型」とでも言うべきだろうか、俗に言う「一本道のRPG」などがそれに当たる。プレイヤーが作り手側から受ける指令（シナリオ）に従ってゲームを進めていくタイプだ。

古くからのゲームファンは「最近のゲームはつまらない」とよく口にする。その理由は近年、この「探求型」ゲームが減ったことに起因するのではないだろうか。自らが考え行動し、目的を達成する喜びは、「使命型」ゲームでは味わうことができないのだから…。『メトロイド』は「ゲームの楽しさとは本来こういうものだ」という、任天堂の頑とした信念が感じられるような作品なのだ。

さて肝心のGB版「2」だが、はっきり言って、難易度はシリーズ中で最も高い。GB用だからと言ってプレイヤーを甘やかすようなことはまったくなく、セーブは特定のポイントに行かないとできないし、オートマッピングもないので攻略には手描きマッピングが絶対必須となる。やはりとっつきが悪いのだが、慣れてしまえばその面白さたるや麻薬的である。外に持って行って遊ぶには適さない本作だが、ぜひじっくり腰を据えて、「通のゲームファン」のために作られた任天堂のプレゼントを楽しんでほしいものである。

発見！こんなところが「メトロイド」な作品群

「メトロイド」は他に例を見ない程オリジナリティ溢れる作品だが、過去に少しだけ類似した作品があるので、意地悪にもこの場を借りて紹介してしまおう。

それは、85年にナムコから登場した業務用作品「バラデューク」だ。こちらは「SFホラーシューティング」と銘打っている作品で、画面の雰囲気、プレイ中に感じる閉塞感、恐怖感などが「メトロイド」に非常によく似ている。エンディングで主人公がヘルメットを脱ぐと中は実は女性だった、というオチまで同じだったりするのだ。プレイステーションの「ナムコミュージアムVOL.5」でプレイ可能になっている。

また、「メトロイド」からゲーム性を受け継いだと思われる作品として、コナミのプレイステーション作「悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～」が挙げられる。亜流というより、システムを正統進化させたような作品で、「メトロイド」ファンなら間違いなく楽しめるだろう。

今のところ「メトロイド」には新作の予定も聞かないので、ファンの方はぜひこの2作品を楽しんでみてはいかがだろうか。

Predawn of GAMEBOY

GBに広がるワイヤーフレームの3D世界

X（エックス）

メーカー	：任天堂	価格	：3900円
発売日	：92.5.29	編集部購入価格	：2980円
ジャンル	：STG	入手難易度	：困難



まだ3Dというものが知られていなかった時代に、ワイヤーフレームを駆使して作られたこのソフト。任天堂の力とチャレンジ精神が窺える1本だ。

「ワイヤーフレーム」を使った3Dゲームは、パソコンゲームではいくつかタイトルが出ているのだが、家庭用ハード（ベクタスキャンゲーム機は除く（※））ではあまりないジャンルである。それはおそらく、ワイヤーフレームを使用する際に必要なプログラムを処理することが、当時の家庭用ハードでは少し難しかったことがその理由だと思う。画面を点と線で構成するのだが、その点ごとに縦と横、さらに奥行きの座標を持たせて、動かしながら表示する、というのはかなり面倒な処理なのだ。また、そうやって苦労して作り上げても、その画面は、スプライトで描かれたものに比べれば、どうしても地味な印象になってしまう。だからこそ、タイトルが揃わなかったのだろう。

さらに、処理能力が上がった次世代機では3D表示にはワイヤーフレームを通り越し、ポリゴンが使用されるようになった。結果、一度も日の目を見ないままワイヤーフレームゲームは過去のものになっていったのだ。

任天堂テイストが隅々まで行き渡っているゲーム

この「X」は、そのワイヤーフレームを活かしたゲームだ。

高い技術力を持つ任天堂。その力と「ゲームは見た目ではない」というポリシーを感じさせる1本である。

スペースタンク「VIXIV」を操り、惑星TETAMUSⅡで起きた原因不明の事件を調査しに向かう、というストーリーの3Dシューティング。

ゲームは各ステージごとにミッションが用意されていて、それを決められた制限時間以内にクリアするのが目的で、制限時間をオーバーしたり、シールドが全て破壊されるとゲームオーバーだ。ミッション内容はクリスタル収容や、



ワイヤーフレームで描かれた司令官。機械的な効果音と合わさって、それっぽい雰囲気が伝わってくる。

（※）…通常のTVのラスタスキャン方式とは異なり、座標を結んだ線、ベクトルで描画する方式。詳しくは本誌5号を参照。

敵施設破壊、人命救助だったりと色々なパターンがある。

　また、移動手段も地上を走る通常移動から、障害物を利用して飛び立つことが可能な飛行移動、ワープゾーンを使う特殊移動、と多彩。敵の種類も多く、それぞれに違う武器を使う必要があったりと、どれをとっても飽きさせない構成になっているのだ。

　高速移動も滑らかだし、遠くから近づいてくる物体もスムーズに拡大されていく。いくらポリゴンより処理の軽いワイヤーフレームとはいえ、チープな能力しかないGBでここまで見事な3D空間を作り上げたのは、さすがは任天堂、と言うべきだろう。



ミッションはプレイヤーをあまり迷わせないように、簡単なものから順番にこなすようになっている。

頭脳的な判断が瞬時に必要

　しかし、このゲーム、難易度がかなり高い。

　奥行きが加わる3D、という時点で平面処理の2Dゲームに比べて難しくなるのは当然なのだが、それに加えてプレイ中に必要な情報量がかなり多いのだ。

　下の写真でも説明しているが、一画面に表示される情報量が多すぎるのである。ミッション活動の指針となる「制限時間」「グリッドマップ」、自分の位置を確認するための「レーダースクリーン」「高度計」、マシンの状態を確認する「シールドメーター」「走行スピード」…。ほかにもいくつかあるのだが、これらを見ながら的確な状況判断をしていくのはかなり難しいと思うのだ。

　ただ、やりこんでくると慣れてくるし、なんと言ってもトレーニングモードが実に丁寧。一つ一つの行動ごとに練習することができるので、じっくりやれば確実に覚えることができる。また、ミッションの内容も一つの行動だけに絞ったものが多いので、悩まないですむし、次第に思うように操作できるようになるのだ。こうなると、情報を的確に判断できるようになるし、画面にこれだけの要素が入っているのも楽しくなってくる。ちょっと言い過ぎかも知れないが、パソコンのフライトシミュレーターをやっているような、知的なアクションゲームをやっているような気分になれるぞ。

　ワイヤーフレームで描かれた3D画面は、今あるポリゴンのそれと比べると実に地味。しかし、映像的にムダな部分がなく、GBのモノクロの画面は、今のものとはまた違った「宇宙」を感じさせてくれると思うのだ。

　難易度的には万人にオススメできるゲームではないが、GBの画面でしっかりとして3D空間を作り上げた、唯一のソフト。機会があれば、ぜひ、自分の目で確かめて欲しい。



小さなGBの画面にこの情報量！

左に高度計、右にシールドメーターぐらいはまだ楽。しかし、画面下部にあるゲージを全て理解するのはかなりシンドイです。左から「EQUIP窓」「燃料ゲージ」、中央に「レーダースクリーン」「走行スピード」、その右に「グリッドマップ」、そして右端に「ミサイルゲージ」…盛りだくさんですね。

配管工のマリオが今度は医者に挑戦だ!?

ドクターマリオ

メーカー	：任天堂	価格	：2600円
発売日	：90.7.27	編集部購入価格	：1480円
ジャンル	：PUZ	入手難易度	：普通

Predawn of GAMEBOY



「テトリス」の発売から間を置かずして発表された、任天堂オリジナル落ち物第一弾。3色の色を認識するだけでよい単純さながら、戦略性の深い作りはさすが、と言わずにはいられません。

ゲームボーイやワンダースワン本体の設計者として知られる故・横井軍平氏が制作した「落ち物」の佳作。「テトリス」はブロックの形を合わせるゲームだが、こちらは「ぷよぷよ」などと同様、色を合わせるゲームとなっている。

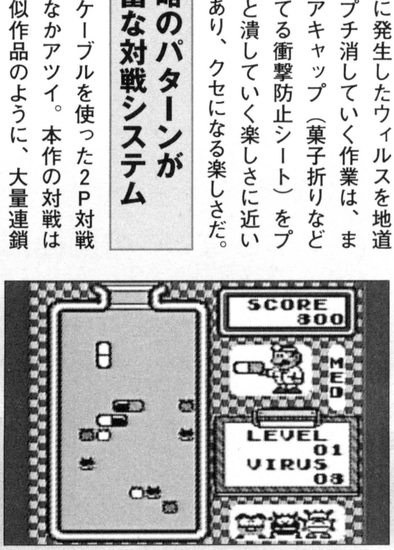
ゲームルールを説明しよう。画面には憎らしげな顔をした、3種類の「悪玉ウィルス」が配置されている。そこへ、画面上方向から、3色のうちのいずれか2色が組み合わさったカプセルが降ってくる。そのカプセルを操作し、ウイルスを巻き込んで縦か横に4つ以上の同色を並べると、ウイルスを退治する（消す）ことができ得点となる。こうしてすべてのウィルスを退治すればステージクリアとなるわけだ。ここで面白いのが、ウィルスさえ全滅させれば画面内にカプセルがいくら残っていようがOKという点。このプレイ感覚は「落ち物パズル」というよりも、敵を「やっつける」というシチュエーションからアクションゲームに近いものである。

大量に発生したウィルスを地道にプチプチ消していく作業は、まるでエアキャップ（菓子折りなどに入ってる衝撃防止シート）をプチプチと潰していく楽しさに近いものがあり、クセになる楽しさだ。

戦略のパターンが豊富な対戦システム

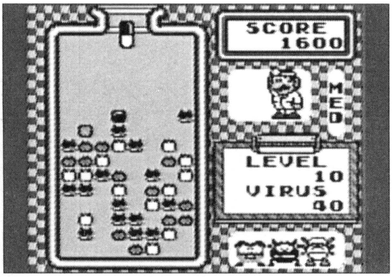
通信ケーブルを使った2P対戦もなかなかアツイ。本作の対戦は他の類似作品のように、大量連鎖でドカン、ハイそれまでよ、というものではなく、地味ながらも戦略性の問われる部分が大きいのだ。

ルールは自分側のウィルスを相手よりも早く全滅させれば勝ち、というもの（もちろん上まで積み上がって自滅すると負けだ）。連鎖、あるいは5個以上まとめ消しをすると、相手側におじゃまカプセルを送り込むことが可能。もち



こうやって同じ色を並べることで消すことができる。簡単でしょ。

ろん連鎖が大きいほど、大量のカプセルを送り込むことができる。
　ここで特筆すべきなのが、連鎖で送り込んだカプセルは画面上方向からゆっくりと落ちてきて、着地までの間、相手プレイヤーが操作が不能になるということ。つまり、大量連鎖でおじゃまカプセルを狙うだけでなく、小さい連鎖を重ねて相手が操作不能な時間を増やし、その間に自分側のウィルスをサッサと消してしまう、という策も取れるのだ。
　おじゃまカプセルを送り込むにはまとめ消しはウィルスの連鎖である必要はなく、カプセルだけでもOK。元々たった3色しかないゲームなので、連鎖を組むのはそれほど難しくはない。上手い人は大量連鎖を狙って一気にカタをつければ良し、落ち物が不得意な人は細かい連鎖で相手を「足止め」し、ウィルス全滅まで逃げ切ってしまうも良し。本作には「ナナメ消し」という偶発的連鎖の起きやすい要素がないため、策によって上級者も初心者も均等に戦える絶妙なバランスといえるだろう。
　さて、本作は同時期にファミコン版も発売されているのだが、両作には微妙な違いがある。まず、ゲームフィールドのライン数が、GB版の方が縦に1ライン少ない。それに加え、大元が色認識が必要なゲームなので、モノクロのGB版はFC版より難易度が高くなっているのだ。しかし、対戦の面白さはお互いの画面が見えないGB版の方が圧倒的に上。ぜひソフトを2本入手して遊んでほしい。



レベルが高くなるとウイルスの数も相当なもの。気を抜くとあっという間にゲームオーバーだ。

任天堂対戦型落ち物ヒストリー

元祖落ち物の「テトリス」は'88年に登場したセガの業務用を皮切りに、BPSのファミコン版、そして任天堂のGB版など、多くの機種で発売された。しかし、「ブロックの落下スピードに耐え続ける」だけではなく、「対戦」の要素、しかも相手にブロックを送り込むという「攻撃性」を加えたのはGB版が初めてだった。このソフト1本が、初期のGBハードの牽引役を担ったばかりか、今日の落ち物ジャンルの標準形式になったほどに影響を与えたのである。さすがはゲーム業界のオピニオンリーダー、といったところであろう。
　ちなみに「テトリス」、「ドクターマリオ」に次いで、以降の任天堂はほぼ年1本ペースで落ち物の秀作を制作し、FC版とGB版の同時リリースを行っている。それらの作品群を紹介しよう。

■「ヨッシーのたまご」('91)
　落ちてくるブロックではなく、土台の方を動かす逆転の発想。
■「ヨッシーのクッキー」('92)
　これも土台稼動式。ブロック(クッキー)が上と横から同時に出現。
■「テトリスフラッシュ」('93・FC、SFCのみ)
　積まれた状態のブロックの一部分を消せばOKという面クリア型。
■「パネルでポン」
('95・GB版の題は「ヨッシーのパネポン」)
　床からせり上がるパネルをカーソルで入れ換え、揃えて消す。「アクティブ連鎖」というコンボ技が熱い。

　これらはいずれも故・横井軍平氏のアイデアにより制作された作品。星の数ほど亜流作が出た落ち物ジャンルにおいて、「まだそんな手があったか」と膝を打ちたくなるアイデアが込められている。

人気シリーズの原点はここにあり!

スーパーロボット大戦

メーカー	バンプレスト	価格	3980円
発売日	91.4.20	編集部購入価格	2980円
ジャンル	SLG	入手難易度	やや難



懐かしの巨大ロボットたちがSDキャラで登場する本作。今ではかなりの本数が出ているこのシリーズは、こだわりの部分を随所に盛り込んだシミュレーションRPGだ。

現存の様々なハードでシリーズを重ねているが、その第1作にあたる作品が、この「スーパーロボット大戦」である。

ストーリーは、星々を邪悪な本能のままに破壊する宇宙生物ギルギルガンが、意思を持つロボットの住む星を侵攻する。その凶行を防ぐため、ガンダムをはじめとするロボット軍団が立ち上がるというもの。

このゲーム最大の魅力は、やはりテレビアニメで活躍したロボットたちが、共に協力して敵と戦う点だろう。これだけでも、子供の頃、テレビの前にかじりついて観ていた人たちには、ノスタルジックな思いにかられるのではないだろうか?

だが、それだけにとどまらずに必殺武器を使うときにキメ台詞を叫んだり、ゲッターロボなどの変形シーンをアニメーションで再現したりと、原作アニメへのこだわりがユーザーにも伝わってくる作品なのだ。

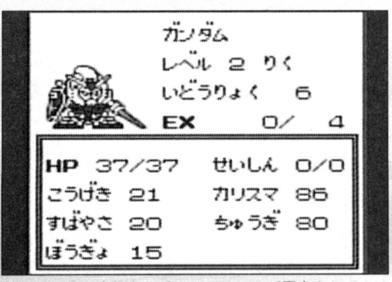
初心者も安心のシステム構成

このロボット軍団をユニットとして操作しながら、敵ユニットを倒していくSLG要素と、思い入れのあるロボットを戦闘によってレベルアップさせ、育てることができるRPGの要素を併せ持っているのがこのゲームの特徴。

ゲームの進行としては、1面ごとにマップ上で展開している敵ユニットに自軍のユニットを隣接させての戦闘や、長距離からの攻撃が可能な武器での戦闘を行っていき、「タワー」という敵の本拠地を占拠していくというSLGではオーソドックスなタイプだ。

また、シナリオは13話構成と短めで、一つのシナリオも30分程でクリアできるので、このジャンルをはじめてプレイする人も手軽に楽しめるだろう。

初めにロボット軍団の選択から



各ユニットに攻撃力などのパラメータが用意されている点は第1作ならではのもの。

ゲームが始まるのだが、ガンダム・マジンガー・ゲッターと3種類のチームがある。それぞれのチームでクリアを目指す人は、シナリオの短さもカバーできる。

シリーズ最初の作品なので、システムも今日のものほど複雑ではない。そのうちの二つのポイントを挙げると、各チームはそれぞれ4体から7体のユニット構成となっている。そしてユニットごとにパラメータが設定されていて、RPGでお馴染みのHPや、攻撃力などが数値化されている。その中で〝せいしん〟や〝カリスマ〟に注目。これらのパラメータは、シナリオ中で使用できる「とくしゅ」コマンドの「せいしん」や「せっとく」に関係してくる。

まず、「せいしん」コマンドはダメージを受けたユニットのHPを回復させたり、敵ユニットの攻撃を確実に回避できるものなどがあり、戦闘中に自軍のユニットを優位に展開できるものである。このゲームでは、これらをうまく使用して進めることがとても重要になってくるのだ。

また「せっとく」コマンドは、なんと敵ユニットを仲間にしてしまう特殊なコマンド。仲間にできるユニットには制限があるが、例えば自軍のユニットが倒されて新たにユニットを補強したいときや、敵ユニットに自分の好きなロボットがいたときなどに使える便利なコマンドだ。

その他の要素として、マップ上で移動を終えたユニットが、メガバズーカランチャーやロケットパンチといったアイテムを拾うことがある。これらのアイテムをユニットに使うことによって、パワーアップを図れる。この要素が、ユニットを育てる楽しみに幅をもたせている点も見逃せない点であるだろう。これらのシステムは、次々と進化を遂げてきた現在までのシリーズに色濃く反映されている。

このように、第1作でSLGとしての基本システムを確立し、原作アニメのロボットを自分の手で強くできるというRPGの要素をうまくミックスしたシミュレーションRPGの代表作といえるだろう。

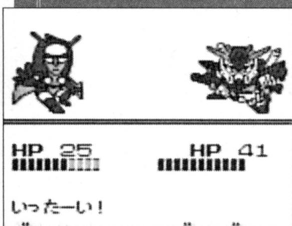
第1作ならではの注目点はココだ

原点である作品は特殊な世界

第1作には、「第2次スーパーロボット大戦」以降にみられるパイロットという概念がなく、意思を持つロボットという設定。したがってストーリーの舞台も、地球やそのまわりの宇宙ではない。デモの言葉から引用すると、「銀河の片隅に光る青い星」となっている。パイロットたちが繰り広げるドラマチックなストーリー展開がないのは少し寂しいが、ロボット自身が主人公というのも、他のシリーズとはまた違った雰囲気で楽しめるだろう。

シリーズ唯一「対戦」ができる！

第1作では、通信ケーブルを使って自慢のロボット軍団を友だちと対戦させることができるのだ。選択できるのは、ガンダムチームをはじめ、3組。そのなかでも、マジンガー・ゲッターチームはユニットの数が少ないためか、メカザウルスなどの敵ユニットからの選択が可能だ。シリーズ通しても、敵ユニットを操作できるのは珍しいので、機会があればぜひ試してもらいたいモードである。



GBの画面ながら、巧みにデフォルメがされたキャラはカワイイ。

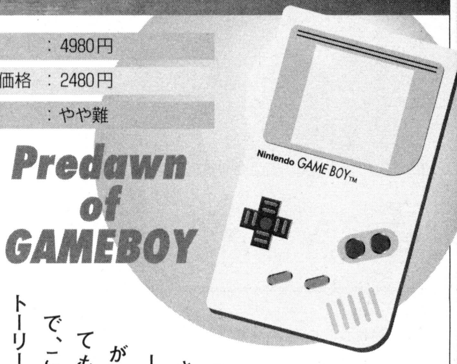


敵ユニット説得の合否は、カリスマの数値が重要になってくる。成功すると顔マークが笑ってくれる。

章によって多彩な物語が紡がれていく、和風RPG

ONI Ⅲ　黒の破壊神

メーカー：バンプレスト	価格：4980円
発売日：93.2.26	編集部購入価格：2480円
ジャンル：RPG	入手難易度：やや難



『ウィズ外伝』シリーズ以来の長時間プレイ。ハッキリいって思い知らされました。メジャーなタイトルだけが全てではないことを。このソフト、遊ぶ価値は十分にあると思うぞ！

GBのRPGだけに、いまさら戦闘がどーだのシステムがあーだの言っても仕方ないので、このソフトのストーリー展開のすばらしさについて紹介していこう。

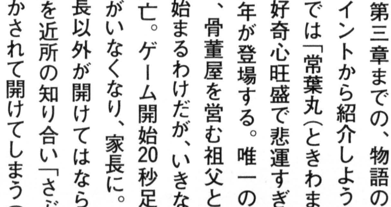
このゲームは四章から成っていて、各章によって主人公が異なっている。序章から始まり順番にクリアしていくのだが、基本的には一本道。そして四章では各章に登場した皆さんが集合し、悪の親玉を倒すわけだ。それにしても、主人公の多彩なことといったらない。普通のRPGの2倍、3倍楽しめるだろう。

悲しい運命に共感するか？　それとも…

まずは第三章までの、物語のナイスなポイントから紹介しよう。

序章では「常葉丸（ときわまる）」という好奇心旺盛で悲運すぎる16歳の少年が登場する。唯一の家族であり、骨董屋を営む祖父との会話から始まるわけだが、いきなり祖父が死亡。ゲーム開始20秒足らずで家族がいなくなり、家長に。さらに、家長以外が開けてはならない家の蔵を近所の知り合い「さぶ」にそそのかされて開けてしまう（冒頭の祖父の話では簡単に開けては駄目なのだが）。これから起こる壮絶な物語の元凶が、ここにあるのだ。

続く第一章。幼い頃神社で拾われた「生き神様」こと「清志郎」という青年主人公。彼はボランティア精神にあふれ、困っている人々を放ってはおけないすばらしい心の持ち主だ。途中、行方不明の娘を助けたり、家臣になったりと忙しいのだが、最後に待っていたのは、今まで育ててくれた母親やかわいい妹など、村人たちの変わり果てた姿。そして現状に耐え切れず、中ボスである「探女（さぐめ）」によって悪の手先と化してしまう。今までのすばらしい功績に対してこの仕打ち。…悲しすぎる。

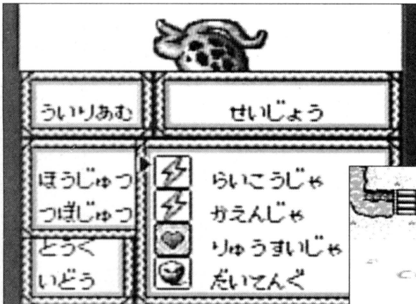


自らの法術を駆使して村人の病気を治す清志郎。だが心優しき彼の帰りを待っていたのは静かな村ではなかった…。

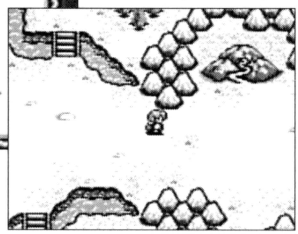
そして第二章。骨董品に興味を持つ若き女剣士「静那（しずな）」が

主人公。彼女には実の姉である「咲麻（さくま）」の捜索が目的で旅をすることになる。まず捜索する前に、父親から姉捜索の許しを得るため最初の村の近くにある洞窟で父親の刀を取ってくることになる。死ぬ思いで刀を入手した静那に対し、父親はねぎらいの言葉ではなく「ははは…やはり錆びておったか」だって。殺意が心の中を満たしそうになるがとりあえず村の外へ。

次に姉の情報を得るために立ち寄った城下町で、嫌味な長老に悪者（「大天狗」という）退治の依頼を受ける。ちなみにこの大天狗、瞬殺されるほど凶悪なのだが、倒してみてびっくり。じつは大天狗は山に生える木々の守り神であり、城下町が推し進める土地開発に反発していただけなのだ。しかも大天狗は倒されたにもかかわらず貴重な一品＆姉の情報を提供してくれる。情報どおりに洞窟で鏡をとおして姉の姿を確認。ホッとしていると、骨董品である掛け軸が静那に絡まり、猫女に変身…。そしてこの章は幕を閉じる。



ちなみに彼が使う「壷術」は、召喚術に当たる。ものすごく強力なのだが法力の消費が激しい。「ぶりとら」は、超破壊的。さすがは龍の神様ってところか。



グラフィックについてあーだこーだ言うのは愚の骨頂。だってゲームボーイだし。ならば中身で勝負！　といった作者の想いがヒシヒシと伝わってくる。

突如ノリが変わり、プレイヤーを驚かせる第三章

驚愕の第三章。なんと今度はインドから来た「チャンドラ」くん（芸人）が主人公なのだ！　…今までのストーリーにまったくもって関係なさそうなのがトリ前ということか？　彼の目的は珍しい壷「咤枳尼天壷（だきにてんこ）」を入手すること。その資金調達として、やむなく芸人として過ごすことになったのだ。

当然、芸人に必要なのは「ネタ」。実はこのネタ、彼の特殊能力「壷術」だったりする。

関西弁を操る謎のインド人のチャンドラは、中国地方に点在（ちなみにこのゲームの舞台は日本列島）する町や村で己の芸を披露する。この章の最後で目標の壷を得るべく、壷収集家の桶山城城主の御前で芸を演じることに！　殿様に気に入られ、念願の壷を入手したチャンドラだが、突如出現した妖怪にウルーピィ（おっかけの子）と壷を持ち去られてしまう…。が、数秒後すぐに妖怪とバトル（オイオイ…）。そして勝利、するのだが壷とウルーピィは返ってこない。やっぱり最後はどの章も同じなのか…？

そして数々の謎を残したまま、今までの主人公を総動員した最終章へと続くのだ。

最終章はみなさんの期待にきっと応えてくれる！

どうです？　気になるでしょ。ボランティア活動に勤しんでいたのに悲惨すぎる結末を迎えた青年とか、関西弁を操るインド人とかが、このあとどうなるのか。ちなみに最終章は、そういった気になる彼らが総出演するわけだが、集まり方がけっこうキテる。ラスボスより強いんじゃないかと思わせるほど、凶悪になったボランティア青年や、相変わらず芸人しているヤツとかね。

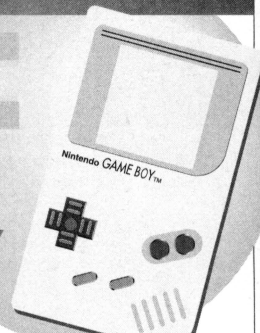
第三章までのことが頭に残っている人には、心のストライクゾーンにビシビシ来るはず。「さすがは最終章」ときっと誰もが思うだろう。また、ここまでの文章を読んで「ONI－Ⅲ」が気になった人、あなたはもうお約束なRPGは遊べない。「ONI－Ⅲ」をプレイすれば、RPGの見方がちょっと変わるに違いない。

超古代大陸を舞台に繰り広げられる冒険

時空戦記ムー

メーカー：ハドソン	価格：4500円
発売日：91.9.13	編集部購入価格：980円
ジャンル：RPG	入手難易度：困難

Predawn of GAMEBOY



複数パーティのチェンジ、協力プレイ。主人公の顔をモンタージュで作る…と、定番から奇抜なものまで盛りだくさんのシステムが、上手くまとまった良作だ！

ムー大陸といえば、アトランティスやレムリアと並んで有名な、超古代文明があったとされている伝説の大陸だ。小説等の舞台として使われることも多く、同名のオカルト雑誌などに特に興味のない人でも、名前くらいは知っているだろう。

そんなムー大陸で繰り広げられる冒険が、この「時空戦記ムー」だ。

宗教改革の影に潜む魔物の影

ムー大陸にはプリナという国があり、その国王が大陸全土を支配していた。現在のプリナ王・ラルス二世は、何の前触れもなく突然、国教であったニール教を邪教として禁じ、代わりにマックス教を国教の座につけたのだった。ニール教徒が聖地を離れて間もなくの頃、まずプリナの王妃が姿を消し、それと前後してラルス二世の生まれたばかりの赤ん坊も行方知れずになってしまった。

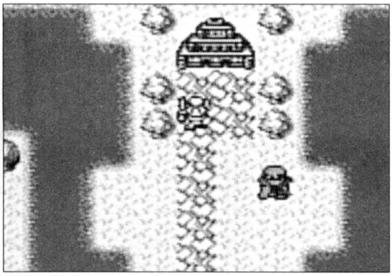
そして16年の月日が流れ、王の改宗以来、勢力を伸ばし始めた魔物たちが、ついにプリナ城の城門を突破。ラルス王の目前にまで迫りつつあった…というのが、本作のプロローグ。

主人公は、傷ついた国王が逃げ延びてきた先で、その命を救う特効薬を持ってきたことにより、勇士と認められた。そして魔物から各地を解放しつつ、いつしか、大陸に跋扈する魔物にからむ謎に迫っていく。ファンタジー系RPGの王道らしい導入だが、プレイ直後から引き込まれる内容となっている。

複数パーティを協力させて進めよう

先を急ぐ主人公たちは、新しい街についたら、まずはその街を牛耳るモンスターを倒し、街を解放しなければいけない。普通は、道中モンスターとの戦いで傷ついた身体を、真っ先に宿屋で回復させるところだが、本作では、ついたその足で中ボスを倒さないと、宿屋も利用することができないのだ。

といっても、事前に魔法などで体力さえ回復させておけば、決して苦労する相手ではない。このように、小さな山場を頻繁に組み込んでおくことが、短時間プレイの連続になりやすいGBソフトにとって、プレイヤーを飽きさせない一つの戦略なのかもしれない。



最初の複数パーティ協力プレイをする神殿。このあたりまでくると、本作の面白さがわかってくるはず。

主人公一行のパーティは最大四人。行く先々の街で仲間を増やしていくのだが、四人を越えると新しいパーティができるのだ。こうして次第に増えていくパーティの人選は、もちろんプレイヤーが自由にできる。

複数のパーティは、ウィンドウで「チェンジ」を選ぶことによって、動かすパーティを決められる。イベントによっては、二つのパーティを交互に使って解いていかないといけない場面もある。序盤にある、牢に入って出られなくなったパーティを、もう一つのパーティが助け出すというイベントなどがその代表だろう。

このようにパーティ間で協力することがあるため、「ムーブ」(解放した街へテレポートできる魔法)を持ったキャラクターは分散させたほうがいい。これならば、突然パーティ同士が協力して進めなければいけないイベントに遭遇しても、すぐに合流することができるので、テンポよくゲームを進められるのだ。

全体的に、遊びやすく作られたRPGというのが印象だ。コマンド選択時のポインタが上下に自由にスクロールしたり、キャラクターにダッシュ機能がついていたりといった、基本システムへの配慮もあちこちで感じられる。難を言えば、一歩進んで遭う時もあれば2画面分歩いても遭遇しないという、エンカウント率の不安定さ。しかしこれも、オート戦闘の信頼性の高さで、決してうざったくはないのがいいところ。非常にコンパクトにまとまった佳作といえるだろう。

大陸を救う勇者は顔がイノチ!?

電源を入れ、ゲームの「はじめから」を選んだ後にプレイヤーがすること…。大抵の場合はまず名前を入れ、物によっては性別が選べたり、パラメータを決めたりといったことをするだろう。しかし本作は、主人公を決定するのに一風変わったシステムを取りいれている。

顔を選ぶのだ。しかも、デフォルトの数種類から選ぶのではなく、「髪型」「輪郭」「目」など、6つのパーツがある。1つにつき選択肢は8種類あるので、その顔の組み合わせは…ええと、26万2144通り。えぇ!? 計算間違ったかなァ…。まあ、そのくらい多種多様な顔が作れるということだ。

しかも、ただ好みの顔を作ればいいと言うわけではない。なんと、顔によってパラメータが変化するのだ。「すばやさ」「かしこさ」など4つのパラメータは、どんなパーツを選び、どんな顔にするかで決定される。

そして、実はここに制作者の深いたくらみが隠されているのだ。プレイをしばらく進めて出会った街の人のセリフ。

「英雄が顔がいいとは限らないぜ」

なんということだろう！ 普通「主人公」といえば、絶世の美男美女とまではいかなくても、十人並み以下の顔立ちとして描かれることはめったにない。しかし、英雄、勇者としての能力は、顔の良さに依存するわけじゃない、やっぱり中身で勝負だよ、中身！ という世の普遍的な事実が力いっぱい込められているのだった。

どんな顔にするのかはアナタ次第。それでも顔にこだわるか、能力重視で行くか…。ちなみに私は顔も能力もそこそこ、というレベルを選択。つまりは凡人ってことか。





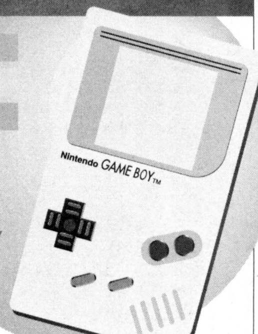
試作品2例。かなり奇抜な髪型や眉も用意されているので思いのままの顔を作れる。

ちょっぴりパズル要素の入ったアクションゲーム

ゴーストバスターズ2

メーカー：ＨＡＬ研究所	価格　：3400円
発売日　：アクション	編集部購入価格　：1480円
ジャンル：90.10.1	入手難易度　：やや難

Predawn of GAMEBOY



二人一組のキャラクターは、前のキャラしか動かすことができない。上手く両方の攻撃を当てるために、アタマを使って進めよう！

「ゴーストバスターズ」という映画をご存じだろうか？　あの、ぷよんぷよんのマシュマロみたいな巨体が出てくるヤツだ。どうやらずいぶんと人気のあった映画らしく、ＦＣやＭＤなどでゲーム化されており、続編である本作もＧＢでのゲーム化となった。

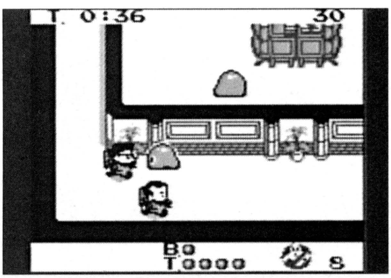
二人の協力でゴーストを倒せ！

本作は、二人一組を操って進むアクションゲーム。いくつかの部屋や廊下などで構成された建物の中に、ゴーストたちがうようよと動いているのを、協力して倒していき、フロア中のゴーストを倒すと次に進んでいく…という内容だ。

いざ、お化け退治！　ということで、主人公二人は、それぞれ武器を持っている。どちらか片方が攻撃してシビレさせたところで、もう一人が吸い取るという手順を踏むのだが、ここに実は、ゲームの難易度を左右する重要な要素が存在している。プレイヤーは、二人のキャラクターのうち片方しか操ることができないのだ。ドラクエなどのＲＰＧで、先頭のキャラの後ろにひっついて動いてくるキャラクターを想像してみてもらうと早いだろう。攻撃を与えるボタンは、前と後ろのキャラで別々になっているので、上手く両方の攻撃が当たる位置を見つけて、ゴーストを倒すのだ。

例えば、直線の廊下などでは、前のキャラでまずシビレさせ、即座に左右どちらかに1キャラ分移動させれば、後ろのキャラが敵の正面に対峙することになる。そこをすかさず攻撃する、といった具合だ。十字キーとＡＢボタンの素早い操作が求められるのだ。

前のキャラをこう動かすと、後ろのキャラはこうなって、攻撃の射線はここで交わるから…などといったことを考えつつ進むのが面白い。気軽に楽しめるアクションゲームとしてオススメしよう。



コミカルな絵柄はとてもカワイイ。あとはこの、ちょっと独特な操作に慣れるだけ…かな？

この世にクソなゲームなど
ひとつもないのだよ！

美食倶楽部 バカゲー専科



皆様におなじみの日本初の中古ゲーム専門誌
「ユーズド・ゲームズ」の大人気連載が、
9割方書き下ろされて単行本化！
これは制作者の歪んだ愛か？
それとも暴走か？
そんなバカゲーどもをすべて愛で斬る!!

大好評
発売中

第1章　確信犯は薔薇と踊る
美食戦隊薔薇野郎／マイケルジャクソンズムーンウォーカー／炎の料理人クッキングファイター好…など

第2章　ナチュラルハイは世界を制す
里見の謎／王宮の秘宝テンション／ロッククライミング未踏峰への挑戦　アルプス編…など

第3章　不条理はひたむきなワガママ
シャーロック・ホームズ伯爵令嬢誘拐事件／美神伝説ZOKU／魂斗羅・ザ・ハードコア…など

第4章　バカゲーマーで行こう！
東方見文録　解説／究極バカゲーマームサシ／バカゲー用語辞典…など

発行：キルタイムコミュニケーション
本体価格：980円（税別）
四六版変形　212ページ



ナイスゲームズ

この1冊で振り返る1998年!!

98年中に発売されたソフトの、ランキング200位までを掲載。そして、98年に発売されたソフトの中から編集部が厳選したこだわりの9本の徹底レビュー！
本誌でおなじみの「ギャルゲー専科」はPS、SS版となって特集で登場。ほかにも、制作者インタビュー、攻略実験室など盛りだくさんの内容でお届けする、ナイスゲームズVOl. 2、好評発売中!!

好評発売中！
本体価格760円
A 5版132ページ
本文モノクロ

収録ソフト	東京魔人学園剣風帖／ザ・ゲームメーカー／バロック／峠MAX2／Bust A Move／探偵神宮寺三郎　夢の終りに／Blaze & Blade／テン・エイティ　スノーボーディング／R-TYPE⊿…ほか

USED GAMES BEST SELECTION

第二回 ゲーム19××

〜あの頃の極上ゲームたち〜

1987



前号から始まったこのコーナー。おかげ様でたくさんの反応をいただきました。みなさんアリガトウ！　きっと、みんな甘酸っぱいゲームの思い出があるんだろうなぁ、と考えてしまいました。さて今回は87年。今回も、みんなの懐かしい思い出を甦らせましょう!!

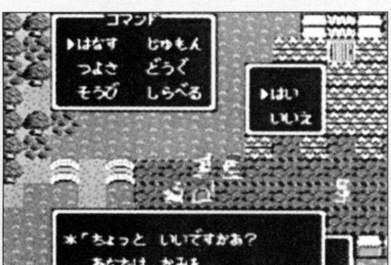
「ドラクエII」の発売で社会的認知度高まる

ファミコンが登場して4年目の87年。この年はTVゲーム業界が商業的に一つの頂点に達した年だといえるだろう。4月にはファミコン本体の出荷台数が一千万台を突破。国民的娯楽の一つに成長した証を得ることとなったのだ。

ソフトの発売本数も爆発的に増え始め、あらゆるジャンルのゲームが登場し始めた。中でもRPGは、1月末に発売された『ドラゴンクエストII』が大ヒット。そして、ソフト発売日に行列ができる、という現象が起り、この現象がTVニュースや新聞等で大きく取り上げられた。これを期に、ファミコンの社会的認知度が一気に高まることとなった。この事実は87年の最大のトピックといえるだろう。そして、この『ドラゴンクエストII』の行列騒動に端を発し、話題作ソフトは並んで買うというのが、今日においてもメーカーにとって一種のステータスとなった。

RPGというジャンルを確立したことで『ドラゴンクエスト』を模倣したRPGがこの年の後半から出始めた。模倣といっても、見た目を真似ただけのクオリティの低いものもあれば、独自の世界観を作り出した作品も登場した。『女神転生』はその最たるものだろう。ほかにも、『インドラの光』や『ミネルバトンサーガ』といった秀作が発売された。

TVゲームにおいてRPG人気に火がつき始めたことで、パソコンRPGの人気作だった『ウィザードリィ』や『ウルティマ』もフ



「ドラゴンクエストII」より。現在でも本作をシリーズ最高峰として称える人は多い。

ァミコンに移植された。中でも『ウィザードリィ』はパソコン版を凌ぐ素晴らしい出来で、ユーザーから「カートリッジの中に神がいる」とまでいわれた。そして12月、現在でも超大作ソフトとして人気の高い『ファイナルファンタジー』の一作目が発売。RPGファンにとって、まさに至福の年だった。

タイトル数では、アクションが主流

このように作品の質で見ると、87年はRPGが隆盛を極めた年だった。では他のジャンルはどうだったか。タイトル数で見ると、やはりこの年のジャンルの主流はアクションゲームだった。本数はダントツに多く、現在でも超名作といわれるソフトは少ないものの、『愛戦士ニコル』や『グーニーズⅡ』等、小粒だが良質なソフトが発売されていた。

シューティングでは『沙羅曼蛇』が発売され、基板が透けて見えるスケルトンカセットということで話題を呼んだ。シミュレーションでは、『SDガンダム』、アドベンチャーでは『ドラゴンクエスト』の堀井雄二氏が手がけた『オホーツクに消ゆ』。そして、ディスクシステムソフト初の前・後編で発売された『新・鬼ヶ島』が大ヒットする。また、同じくディスクシステムの『クレオパトラの魔宝』は、高いクオリティのグラフィックでユーザーを魅了した。

しかし、タイトル数が増えたためか、いわゆる「ク○ゲー」が散見されたのもこの年だ。出せば売れる、といった考えが見え隠れするゲームが、残念ながら見受けられるようになった。

PCエンジンの登場で戦国時代に

これまで、ほぼ一機種による独占市場だったゲーム業界に、新たなゲーム機が殴り込みをかけた。パソコンメーカーの最大手、NEC（正確には日本電気HE）から、10月30日に「PCエンジン」が発売されたのだ。PCエンジンの開発には、ソフトメーカーのハドソンが全面協力し、その後同社は数年間、PCエンジンソフトの発売に力を入れていくことになる。

ファミコンに比べてPCエンジンの性能は格段に上で、CPUは同じ8ビットながらその能力差はハードのスペック、数値から見ても歴然としていた。

最大表示色数：ファミコン＝25色／PCエンジン＝512色
直接アドレス能力：ファミコン＝64キロビット／PCエンジン＝16メガビット
同時発音数：ファミコン＝PSG3音＋ノイズ1音／PCエンジン＝波形メモリ方式6音＋矩形波ノイズ2音

そしてその美麗なゲーム画面とキャラクターの大きさにユーザーは度肝を抜かれた。ソフトは「Huカード」と呼ばれるプラスチックのカードで供給、カードの中にファミコンソフトを遥かに凌ぐ容量のROMが搭載されていることも話題となった。しかし、本体価格が24800円と高かったことと、本体と同時発売のソフトに大作が無かったことから、87年時の売れ行きはまだまだ低調で、話題先行のハード、といった印象だった。

そんなPCエンジンに大作ソフトが登場するのは翌年の88年。そしてこの年、アーケードゲームメーカーの雄、セガがメガドライブを発売、PCエンジンも世界初のCD-ROMゲーム専用機を発売するという、ハード戦国時代を迎えるのだった。その意味では、87年はファミコンが時代を謳歌した、最後の年だったといえるだろう。



PCエンジン本体。写真は、改良されて後に発売された「コアグラフィックスⅡ」。

USED GAMES BEST SELECTION

87年作RPGの隠れた名作
ミネルバトンサーガ

ファミコンRPG初期の秀作「ミネルバトンサーガ」。本作は、美しいBGMと斬新なシステムが光る一品だ。

機　種	:FC
ジャンル	:RPG
メーカー	:タイトー
発売日	:87.10.23
定　価	:5500円
編集部購入価格	:780円
入手難易度	:やや難

BGMが美しい、剣と魔法のRPG

RPGではお約束の世界で、ちょっと食傷気味の剣と魔法の世界。だが、この『ミネルバトンサーガ』が発売された87年では、この手のものはそう多くはなく、筆者は雑誌等で「ミネル～」の紹介記事を読んで胸躍らせたものだった。

ただ、ひとつ心配だったのが、「ミネル～」が発売される数ヵ月前に出た「未来神話ジャーバス」が期待外れだったことだ。「ミネル～」と同じタイトーからの発売で、広いマップを延々と歩かされるRPGだったため、「ミネル～」ももしや…と思ったのである。

一抹の不安とともに発売日に購入し、電源を入れる。そしてBGMが鳴り響いた。その瞬間、今までの不安はふっ飛んだ。ゲームのBGMを聞いて、いい曲だと思ったのは、これが初めてだった…。

本作は、ドラゴンを倒すために主人公が旅立つという、普遍的なファンタジー物語。だが、そうした普遍的なスタイルを持った他のRPGがアイテム入手主体のイベントでゲームが進行していくのに対し、本作はパーティの仲間を変更することで進行するという、血の通った、当時では斬新なものだった。さらに、戦闘時に一緒に戦ってくれる傭兵を雇える、というのも新しかった。

戦闘画面は敵も味方も表示される上からの視点で、主人公をプレイヤーが操作して攻撃する、アクション性の高いものだった。主人公以外のキャラはオートで戦い、戦闘に勝つことで傭兵たちのレベルも上がっていく。だが、傭兵は一度死んでしまうと、二度と生き帰らず、レベルも上がり愛着の出てきた傭兵は大切に使う必要があった。そのために、戦闘時の状況を把握し、傭兵たちがピンチならば、助けにいかなければならない。つまり、これまでになかった戦略が必要になってくるのだ。

マップも広大なのだが、テンポよくゲームが進むので、さほど広すぎるとは感じない。そして、ストーリーが進むと船が手に入り、海へと出られるようになるのだが、この海上のBGMもまた秀逸だ。筆者は、未だにこのBGMが頭にこびりついているくらいだ。

このゲームの魔法には回復系のものがなく、HP回復などはアイテムを使わなければならない。だが、それ以外では、ダンジョンからの脱出等便利な魔法が多く、ストレスを感じることもない。それなりにユーザーフレンドリーなシステムになっている。すべてにおいて、丁寧に作られているRPGといえるので、もし見つけたなら、ぜひプレイしてもらいたい。

筆者の実感として、こういう小粒だが、秀作といえるソフトはファミコンに多いと思う。これを機に、体験してみるのも悪くないはずだ。大作ではないが、その世界観やゲームシステム、そしてBGMに感動するはずだ。筆者のマイベストゲームとしてオススメしたい一本だ。


彼らが傭兵。HPが減ってもどんどん敵に突っ込んでいくので、HP値は常に注意しよう。

USED GAMES BEST SELECTION

新ジャンル!? お笑いADV
さんまの名探偵

人気タレント、明石家さんまを主人公にしたADV。吉本興行のタレントが多数出演する異色のキャラゲーだ。

機種	:FC
ジャンル	:ADV
メーカー	:ナムコ
発売日	:87.4.2
定価	:4900円
編集部購入価格	:1980円
入手難易度	:やや難

ナムコがおくるバラエティADV

ゲーム創成期から現在まで、名作を数多く輩出しているナムコ。そのナムコがタレントを使った、いわゆるキャラゲーを発売した。キャラゲーといえばク○ゲー、ということが浸透し始めた当時、色んな意味で注目されたソフトだった。内容は、明石家さんまが探偵に扮し、桂文珍を殺害した犯人を探すアドベンチャー。基本的なゲームシステムは、コマンド選択式のオーソドックスなもの。ストーリー途中でプレイできるミニゲームが満載で、謎解きADVというよりは、ギャグ満載の雰囲気を楽しむ軽いノリのゲームだった。この明るい雰囲気で気軽に楽しめる、というコンセプトは正解で、これがもし、難解な中にもギャグのある正統派SLG！とかいうものだったら…。その意味では、ナムコのアレンジ力の妙を体験させてくれるソフトといえるだろう。



ゲームセンターにいくことも出来、そこではミニゲームのSTGを遊ぶことができる。

USED GAMES BEST SELECTION

ディスクシステムの名作ADV
新鬼ヶ島

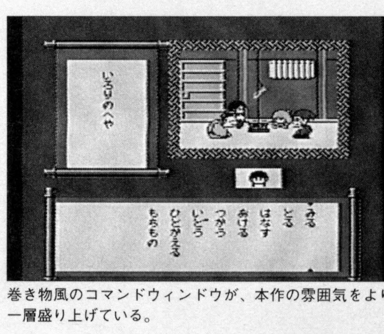
安価で書き換えができる。ディスクシステムの利点を最大限に生かしたゲームがこのソフトだった。

機種	:FC-DISK
ジャンル	:ADV
メーカー	:任天堂
発売日	:87.9.4
定価	:2600円（後編2500円）
編集部購入価格	:500円
入手難易度	:普通

親しみのある世界観と、練られたシステム

さらわれてしまったおじいさんとおばあさんの魂を助け出すのが目的の、昔話をベースにしたアドベンチャー。コマンド選択式で、男の子と女の子の操作を切り替えながら進んでいく。主人公によって結果が変わるコマンドやアイテムがあるので、この主人公切り替えがゲームのポイントとなるのだ。ストーリーは章仕立てで進んでいき、登場人物は、昔話でお馴染みのキャラクターばかり。ウインドウが巻き物風になっていたり、グラフィックも柔らかく親しみやすい。ほのぼのとした雰囲気の中でのプレイは楽しく、ユーザーの人気は高かった。

前編から約1ヵ月後に後編が発売され、この長くも短くもない発売期間で完結した本作。ユーザーのストレスもなく、新しい発売方式として、当時話題となったゲームだったのだ。



巻き物風のコマンドウィンドウが、本作の雰囲気をより一層盛り上げている。

USED GAMES BEST SELECTION

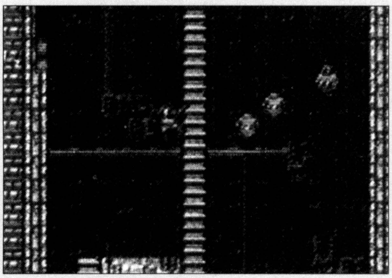
元祖激ムズアクションゲーム!
ロックマン

シンプルなシステムの中に強烈な個性が感じられた、アクション旺盛期の激ムズACTがこの「ロックマン」だ。

機　種	:FC
ジャンル	:ACT
メーカー	:カプコン
発売日	:87.12.17
定　価	:5300円
編集部購入価格	:980円
入手難易度	:やや難

人気シリーズの原点は、シンプルなアクション

FC隆盛の時代、カプコンの代表タイトルとなったACTシリーズ「ロックマン」。その原点がこのゲーム。横スクロールで、ザコキャラを倒しボスと対決するオーソドックスなACTだ。ボスを倒すことで手に入る、能力の違う武器を駆使して進んでいくのが本作の特徴。それ以上に注目したいのが、シビアな操作が要求されるステージ構成だ。ちょっとした操作ミスで即ゲームオーバーになってしまう難易度の高さがあり、これが当時のゲーマーたちに火をつけた。たが、決して理不尽な形でゲームオーバーになるわけではないので「今度こそ先へ進んでやる!」という気持ちをプレイヤーに起こさせ、何度もプレイしてまう良さがあった。現在の複雑になったゲームシステムの「ロックマン」の原点は、シンプルイズベストの激ムズアクションだったのだ。


敵の動きを見て、攻撃パターンを覚えることが攻略のカギ。これが当時は気持ちよかった。

USED GAMES BEST SELECTION

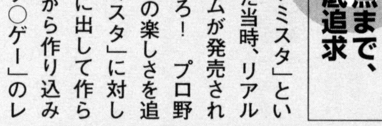
今こそ再評価したい野球ゲーム
燃えろ! プロ野球

リアル指向の原点的スポーツゲームが「燃えプロ」だった。当時評価の低かったゲームも、今、思い起こすと…

機　種	:FC
ジャンル	:SPT
メーカー	:ジャレコ
発売日	:87.6.26
定　価	:5500円
編集部購入価格	:100円
入手難易度	:普通

効果音から視点まで、リアル感を徹底追求

野球ゲームは「ファミスタ」という常識が浸透していた当時、リアルさを売りにしたゲームが発売された。それがこの「燃えろ! プロ野球」だ。ゲームとしての楽しさを追求していった「ファミスタ」に対して、リアルさを前面に出して作られた本作は、残念ながら作り込みの甘さから、当時「ク○ゲー」のレッテルを貼られてしまった。だが今こそ、もっと評価されてもいいと思う。まずプレイ視点はTVの実況中継さながらのピッチャー後方からの視点。そして選手たちは八頭身で描かれている。さらに音声合成による審判のコールや打球音などの効果音までが、本当にリアルに表現されていた。こういう雰囲気のゲームはそれまでになく、リアル路線、というものの原点が、このソフトにはあると思う。そういう意味では、歴史に残るソフトといっていいだろう。



審判のコールが音声合成で再現されており、TV中継っぽい視点もあいまって、臨場感は満点だった。

83年〜86年
読者が選ぶゲームベスト10!

1位・スーパーマリオブラザーズ
読者の声 これがなければ今ゲームをやっていない

2位・ドラゴンクエスト
読者の声 カニ歩きの主人公が印象的

3位・ゼルダの伝説
読者の声 箱庭感覚が楽しい・ゲームの本質が味わえた

4位・悪魔城ドラキュラ
読者の声 あの雰囲気がいい

5位・バルーンファイト
読者の声 浮遊感が最高・対戦プレイが熱い

6位・迷宮組曲
読者の声 のんびりした世界観がいい

7位・マリオブラザーズ
読者の声 協力と妨害の両方楽しめる2人プレイが最高

8位・スペランカー
読者の声 最弱主人公が印象的

9位・ドルアーガの塔
読者の声 自分のスキルアップが実感できる

10位・ザナック
読者の声 スピード感がたまらない

忘れ得ぬ、マイベストゲーム
「B−ウイング」

当時は本当に貧乏でした。自動販売機のつり銭口で10円見つけて狂喜乱舞してたんだから…。そんな自分のアパートに友人から貰ったTVが来た。ひょうんなことから手に入れたファミコン本体とソフト。それまでTVが無くて部屋の片隅に放っておいたファミコンが稼動する日がきた。ソフトの名前は「B−ウイング」。翼の部分が武器になっていて、それをチェンジしながら進んでいく縦シューだ。初めて家でやるゲーム。でもひとつ問題があった。それは貰ったTVが少し壊れてて画面の色が赤しか出ないこと。番組もゲームもすべて赤い画面。それでも楽しくてプレイしまくり。

そんなある日、実家から新品のTVが送られてきた。さっそくファミコンをセットして電源をオン。この時の感激は一生忘れることはできない…。
「おお〜っ、Bウイングに色がついてるぞぉ〜!!!!」
そんなわけで俺のマイゲームは、「B−ウイング」!

（東京都・K.I）

ゲーム19×× 読者コーナー

おかげさまで好評のこのコーナー。読者からのお便りやゲームベスト3のアンケートも多数いただきました。ありがとうございます。これからもドンドンお便り待ってますよ!

編集部寸評

ベスト3に関しては、予想どおりというかやっぱりなって感じ。本当の名作というのは何年たっても心の中に残っているもの。で、さすがユーゲー読者! って感じたのは5位バルーンファイト・6位迷宮組曲・8位スペランカーがランクインしていること。3本ともジミ(失礼!)だし、かなりクセのあるソフトだからね。でも、その独特のゲーム内容を理解して楽しさを見つけている、っていう本誌読者のゲーマー気質を垣間見た気がします。さて、各ソフトの読者の声は、スペースが足りなくて一部しか紹介できませんでした。ごめんなさい。なるべく多くの御意見を載せたいと思ってますので、87年のベストゲームの投票（アンケート葉書にて）も、よろしくお願いしますね!

このコーナーへのお便りは

〒104-0043
東京都中央区湊2-4-1
(株)キルタイムコミュニケーション
ユーズド・ゲームズ編集部「ゲーム19××」係 まで
お便りお待ちしてます!

1987年に発売されたゲームソフト

※対応機種はファミコンになります。
※ＰＣエンジンは別の欄に付記してあります。

キン肉マン　キン肉星王位争奪戦	バンダイ	アクション
ハオ君の不思議な旅	DOG	アクション
聖剣サイコカリバー　魔獣の森伝説	イマジニア	アクション
妖怪倶楽部	ジャレコ	アクション
ダイナマイトボウル	東芝EMI	スポーツ
セクション　Z	カプコン	シューティング
プロゴルファー猿　影のトーナメント	バンダイ	スポーツ
ファミリートレーナー　ジョギングレース	バンダイ	その他
スマッシュピンポン	任天堂	スポーツ
ディープダンジョンⅡ　勇士の紋章	DOG	RPG
迷宮寺院ダババ	コナミ	アクション
リフレクトワールド	イーストキューブ	シューテイング
アテナ	エス・エヌ・ケイ	アクション
高橋名人のバグってハニー	ハドソン	アクション
ナゾラーランド　第2号	サン電子	パズル
ヘラクレスの栄光　闘人魔境伝	データイースト	RPG
ゴルフUSコース	任天堂	スポーツ
ドクター・カオス　地獄の扉	ポニーキャニオン	アクション
ファミリーボクシング	ナムコ	スポーツ
マイケルのイングリッシュ大冒険	スコーピオンソフト	その他
うっでいぽこ	デービーソフト	アクション
エキサイティングビリヤード	コナミ	テーブル
燃えろ!!　プロ野球	ジャレコ	スポーツ
オホーツクに消ゆ　北海道連鎖殺人	アスキー	アドベンチャー
所さんのまもるもせめるも	エピックソニー	アクション
未来神話ジャーヴァス	タイトー	RPG
磁界少年メット・マグ	DOG	アクション
ゾンビハンター	ハイスコア	アクション
月風魔伝	コナミ	アクション
ブービーキッズ	ニチブツ	アクション
夢工場　ドキドキパニック	フジテレビ	アクション
ヘクター'87	ハドソン	シューティング
ドラゴンスレイヤーⅣ	ナムコ	アクション
ジャンボウ	ケイアミューズメントリース	アクション
ファンタジーゾーン	サン電子	シューティング
バツ&テリー　魔境の鉄人レース	ユース	アクション
エキサイティングバスケット	コナミ	スポーツ
クレオパトラの魔宝	DOG	RPG
タイタニックミステリー	学研	アドベンチャー
カラオケスタジオ基本セット	バンダイ	その他
チェスター・フィールド　暗黒神への挑戦	ビック東海	アクション
ファミリートレーナー　迷路大作戦	バンダイ	その他
モンティのドキドキ大脱走	ジャレコ	アクション
スーパーロードランナーⅡ	アイレム	パズル
麻雀家族	アイレム	テーブル
ハイウェイスター	スクウェア	レース
ボンバーキング	ハドソン	アクション
ミラクルロピット　2100年の大冒険	キングレコード	アクション
火の鳥　鳳凰編我王の冒険	コナミ	アクション
ドラゴンバスター	ナムコ	アクション
ラビリンス	徳間書店	アクション
リンクの冒険	任天堂	アクションRPG
ドラゴンクエストⅡ　悪霊の神々	エニックス	RPG
ウルトラマン　怪獣帝国の逆襲	バンダイ	アクション
エッガーランド	HAL研究所	パズル
アウトランダーズ	ビクター音楽産業	RPG
ザ・ブラックバス	ホット・ビィ	スポーツ
ナゾラーランド	サン電子	パズル
新人類	リックスソフト	シューティング
飛龍の拳　奥義の書	カルチャーブレーン	アクション
きね子Ⅱ	アイレム	パズル
エスパードリーム	コナミ	アクションRPG
ゴルフJAPANコース	任天堂	スポーツ
ファミリートレーナー　エアロビスタジオ	バンダイ	その他
ポケットザウルス十王剣の謎	バンダイ	アクション
メルヘンヴェール	サン電子	アクション
いきなりミュージシャン	東京書籍	その他
スーパーロードランナー	アイレム	パズル
ミッキーマウス　不思議の国の大冒険	ハドソン	アクション
ロウ・オブ・ザ・ウエスト	ポニーキャニオン	アドベンチャー
とびだせ大作戦	DOG	アクション
タッチ　ミステリー・オブ・トライアングル	東宝	アクション
花のスター街道	ビクター音楽産業	アクション
グーニーズ2　フラッテリー最後の挑戦	コナミ	アクション
ロストワード・オブ・ジェニー　失われたメッセージ	タカラ	アクション
ウインター・ゲームズ	ポニーキャニオン	スポーツ
オトッキー	アスキー	シューティング
スーパーボーイ・アラン	サン電子	その他
地底大陸オルドーラ	サン電子	その他
南国指令!!　スパイVSスパイ	ケムコ	アクション
ダーティペア　プロジェクトエデン	バンダイ	アクション
さんまの名探偵	ナムコ	アドベンチャー
アップルタウン物語	DOG	シミュレーション
グリーンベレー	コナミ	アクション
ココナワールド	ソフエル	アクション
レリクス　暗黒要塞	ボーステック	アクション
囲碁　九路盤対局	ビー・ピー・エス	テーブル
森田将棋	セタ	テーブル
熱血硬派くにおくん	テクノスジャパン	アクション
魔界島　七つの島の大冒険	カプコン	アクション
アルゴスの戦士　はちゃめちゃ大進撃	テクモ	アクション
北斗の拳2　世紀末救世主伝説	東映動画	アクション
愛戦士ニコル	コナミ	アクション
新宿中央公園殺人事件	データイースト	アドベンチャー
ファミリージョッキー	ナムコ	スポーツ
風雲少林拳	ジャレコ	アクション

ゲーム19XX

マイクタイソン・パンチアウト!!	任天堂	スポーツ
時空勇伝デビアス	ナムコ	アクション
ファミリートレーナーファミトレ大運動会	バンダイ	その他
中山美穂のトキメキハイスクール	任天堂	アドベンチャー
サンタクロースの宝箱	データイースト	テーブル
スターウォーズ	ナムコ	アクション
ドラゴンスクロール　蘇りし魔竜	コナミ	RPG
ドレミッコ	コナミ	その他
ランボー	パック・イン・ビデオ	アクション
JJ	スクウェア	アクション
エキサイティングベースボール	コナミ	スポーツ
バーディ・ラッシュ　ゴルフ倶楽部	データイースト	スポーツ
京都龍の寺殺人事件　山村美沙サスペンス	タイトー	アドベンチャー
トップガン	コナミ	シューティング
ファミリーテニス	ナムコ	スポーツ
極楽遊戯	ソフエル	テーブル
鉄道王	デービーソフト	テーブル
銀河の三人	任天堂	RPG
エキサイティングボクシング	コナミ	スポーツ
ロックマン	カプコン	アクション
ウルトラマン2　出撃科特隊	バンダイ	アクション
カルノフ	ナムコ	アクション
スティックハンター	ケイ・アミューズメントリース	スポーツ
タイトーグランプリ　栄光へのライセンス	タイトー	スポーツ
ナゾラーランドスペシャルクイズ王を探せ	サン電子	パズル
ファイナルファンタジー	スクウェア	RPG
目指せパチプロ　パチ夫くん	ココナッツジャパン	テーブル
ウィザードリィ	アスキー	RPG
ゲゲゲの鬼太郎2　妖怪軍団の挑戦	バンダイ	RPG
ファミリースタジアム87年度版　プロ野球	ナムコ	スポーツ
メタルギア	コナミ	アクション
マグナム危機一髪　エンパイアシティ1931	東芝EMI	アクション
アタックアニマル学園	ポニーキャニオン	シューティング
スーパーマン	ケムコ	アクション
ファミリートレーナー　突撃!風雲たけし城	バンダイ	その他

PCエンジン		
ザ功夫	ハドソン	アクション
カトちゃんケンちゃん	ハドソン	アクション
ビックリマンワールド	ハドソン	アクション
上海	ハドソン	パズル
ビクトリーラン	ハドソン	スポーツ



PCエンジン「カトちゃんケンちゃん」より

エルナークの財宝	トーワチキ	アクション
聖闘士星矢　黄金伝説	バンダイ	アクション
アルマナの奇跡	コナミ	アクション
魔城伝説Ⅱ　大魔司教ガリウス	コナミ	アクション
ファミリーマージャン	ナムコ	テーブル
水戸黄門　天下の御意見番	サン電子	アクション
エアー・フォートレス	HAL研究所	シューティング
夢幻戦士ヴァリス	徳間書店	アクション
奇々怪界　怒涛編	タイトー	アクション
ドラキュラⅡ　呪いの封印	コナミ	アクション
トランスフォーマーⅡ　ザ・ヘッドマスターズ	タカラ	アクション
フォトン	タカラ	アクション
ファミリートレーナー　マンハッタンポリス	バンダイ	その他
シェラザード　アラビアンドリーム	カルチャーブレーン	RPG
新　鬼ケ島前篇　ふぁみこんむかし話	任天堂	アドベンチャー
ゾイド　中央大陸の戦い	東芝EMI	RPG
スワット	東映動画	シミュレーション
女神転生　デジタルデビル物語	ナムコ	RPG
スペランカーⅡ　勇者への挑戦	アイレム	アクション
つっぱり大相撲	テクモ	スポーツ
バイオ戦士DAN　インクリーザとの戦い	ジャレコ	アクション
井出洋介名人の実戦麻雀	カプコン	テーブル
スター・ゲイト	HAL研究所	シューティング
キョンシーズ2	タイトー	アクション
沙羅曼蛇	コナミ	シューティング
新　鬼ケ島後篇　ふぁみこんむかし話	任天堂	アドベンチャー
ミリピード　巨大昆虫の逆襲	HAL研究所	アクション
怪傑ヤンチャ丸	アイレム	アクション
カリーンの剣	DOG・スクウェア	RPG
パルサーの光	ソフトプロ	シミュレーション
ウルティマ　恐怖のエクソダス	ポニーキャニオン	RPG
トップルジップ	ボーステック	RPG
エスパ冒険隊　魔王の砦	ジャレコ	アクション
インドラの光	ケムコ	RPG
ファルシオン	コナミ	シューティング
覇邪の封印	アスキー	RPG
ミネルバトンサーガ　ラゴンの復活	タイトー	RPG
妖怪屋敷	アイレム	アクション
桃太郎伝説	タイトー	RPG
カラオケスタジオVOL.1 トップヒット20	バンダイ	その他
サイドポケット	ナムコ	テーブル
ジャウスト	HAL研究所	アクション
上海	サン電子	パズル
バブルボブル	タイトー	アクション
ファミコングランプリ　F1レース	任天堂	スポーツ
ファミリーコンポーザー	東京書籍	その他
ロマンシア	東京書籍	アクション
宇宙船コスモキャリア	ジャレコ	シミュレーション
アルテリオス	日本物産	RPG
谷川浩司の将棋指南Ⅱ　名人への道	ポニーキャニオン	テーブル
ファザナドゥ	ハドソン	RPG
ルパン三世　パンドラの遺産	ナムコ	アクション
星をみるひと	ホット・ビィ	RPG
エアフット　野菜の国の足戦士キック・チャレンジャー	バップ	アクション
SDガンダムワールド　ガチャポン戦士スクランブルウォーズ	バンダイ	シミュレーション

私の懐ゲー1

読者さんから送られてくる読者プレゼント、というのが定着しつつある本誌。ある日、本誌ライター宛てに、あの幻の一品が届いたが…!?

なんとツチノコが捨て値同然で

ここ数ヵ月、読者さんから小荷物が届くのは、珍しいことではなくなっていた。それもこれも、読者さんから読者プレゼントが提供されるという、嬉しい状況が確立されつつあるからだ。だからその日、宅配便のお兄ちゃんが「毎度～」の声も高らかに運んできた箱も、その一つだろうと思ったのだ。

柔らかで繊細な包装紙に包まれたそれは、見るからに女性の手によるものらしい。案の定、送り主はいつもお手紙をいただく東京都のすぴさん。包装を傷つけないようにそっと開けていくと、そこには、さらに綺麗に包まれた品物と、手紙があった。品物は…「SDガンダム　ディメンションウォー」。え、SDガンダムぅ!?　あのVBの!?

慌ててお手紙を開くと、そこには次のようなことが書かれていたのだった。

「お送りしました品…VBの「SDガンダム　ディメンションウォー」なのですが。このようなことをお願いするのはどうかとも迷いましたけれど、これを、ゾルゲ市蔵さんにお渡しいただけませんでしょうか。

8号の特集を読みまして、私も一度、「赤色夢幻世界」を覗いてみたいと思ったのです。たぶん多くの読者の方がそう思われたでしょう。見かけたら買ってみようかな、と思っていましたら、なんだ、よく行くショップに捨て値で売られているではないですか。

新品本体とソフト5本セットで売られていた、そのうちの1本がコレだったのです。「レアアイテムとして珍重されているらしい」というのは読んでおりましたので、珍しいものなのかな?　じゃあちょっとラッキー!　とは思ったのですが、まさか、UFOかツチノコかと言われているものだとは夢にも思いませんでした（これだからトーシロは、ですよね…）。

やはりこういったものは本当に価値をわかり、大切にしてくださる方のお手元に置いていただくのがなによりだと思いますので、お手数をおかけいたしますが、よろしくお願いいたします」

次の日、ソフトは無事ゾルゲさんの手に渡っていった。改めてゾルゲさんよりコメントをいただいたので掲載しよう。

「実に三年間、あらゆる手段を使って手に入れられなかったソフトでしたのでとても感激しています。ウエストがみるみる細くなり、高い木の枝も簡単に落とせるようになりました。最初はすぴさんのおうちに、「むきょー」とか書いた愛のメッセージでも送ろうかと思いましたが、ストーカーと間違われそうなのでやめました。感謝の念を込めて毎日欠かさず不思議な踊りを踊っています」

読者さんから読者さんへの贈り物だけでなく、読者さんとライターさんをも結ぶ運命の糸。

そんなわけで、今回は不思議な縁のお話でした。

USED GAMES Pick Up!

どうせ買うならこれを買え! 今月の一本

1999 SPRING **Lineup**

FAMICOM●ソロモンの鍵　**MEGADRIVE**●忍者武雷伝説　**GAMEBOY**●ネメシスII　**SUPER FAMICOM**●ソリッド・ランナー　**PCENGINE**●超絶倫人ベラボーマン

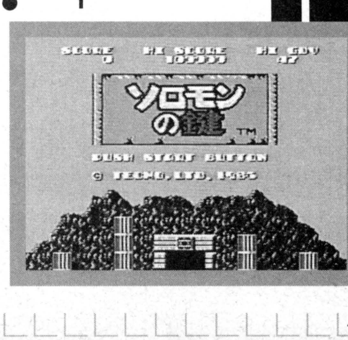
FAMICOM

ソロモンの鍵

メーカー：テクモ／価格：4900円／ジャンル：PUZ／発売日：86・7・30／1人プレイ専用

アクションと謎解きの絶妙のバランス

魔法使いダーナを操作して塔の最上階を目指せ！　出色のゲームバランスは、13年経っても遜色を感じない見事さだ。



FC初期に発売されたパズルゲームの傑作

『ソロモンの鍵』は、FC初期の86年に、テクモから発売されたアクションパズルゲームである。プレイヤーは、空間に石を作り出したり、消したりできる魔法使いダーナを操作して、さまざまな仕掛けが用意されたステージをクリアしていく。

各ステージでは、宙に浮いた鍵を取ると、画面にある次ステージへの扉が開くので、そこまで魔法を使って階段を作り、中に入るとクリアとなる。とはいえ、そこはパズルゲーム。各面では、いろいろと考えられた位置に、鍵や扉が置かれている。頭を働かせ、鍵や扉へ行くための石の階段をシッカリと組んでいかないと、クリアできないようになっているのだ。

さらに、プレイヤーを悩ませる仕掛けも数多く施されている。その一つが、モンスターの存在だ。敵モンスターのほとんどは、ダーナの力では倒せないようになっている。ステージによっては、かなりの数のモンスターが現われてくるので、こいつらを何とかかわしながら、クリアのためのルートを見つけ出していかなければならないのだ。また、初期に配置されている石には、灰色と黄土色（ダーナが作り出すのはこの石）の2種類があり、灰色の石は壊すことができない。ここに石段を作れば楽にクリアできる



石を壊したり作ったりしながらカギを入手しよう。刻々と減っていくライフ数値に注意。

という場所には、だいたい、この灰色の石があって、別のルートを考え出さなければならないのだ。これでは、相当パズルゲームが得意な人でも、かなり苦戦するだろう。しかし、パズルにアクションを取り入れ、上手くバランスを取ることで、魅力ある作品に仕上がっているのだ。

豊富なアクションにより ミスを救済する

主人公のダーナは、いままでのパズルゲームにはなかった、ジャンプや、空中での距離補正など、豊富なアクションを行うことができる。また、彼の作り出す石は、一度だけだが敵の攻撃を防ぐことが可能なのだ。これにより、通常のパズルゲームでは、一つの手順をし忘れたためにあきらめざるを得ないような状況でも、何とか復活することができるようになる。また、敵がせまってきているときや、一見どうやっていいのかわからないステージでも、ある程度までは反射神経で切り抜けることも可能になっているのだ。

例えば、ある石を消してしまったために、通常来るはずのない場所に敵が来てしまったときなどは、石で敵の攻撃を防ぎつつ、すぐに敵の攻撃をかわして（敵は、基本的に左右または、上下のどちらかにしか攻撃できない）、消してしまった石を作り直し、再びルートを作り出すのだ。さらに、アイテムである「壷」を手に入れることで、ほとんどの敵を一撃で倒すことのできる「ファイヤーボール」が撃てる。うまく使用すれば、危機的状況でも、切り抜けることが可能になるだろう。

パズルゲーム特有の思考する喜びに加えて、アクションでミスを救済できる要素を入れたために、思考型パズルが苦手な人でも楽しめる本作。13年前のゲームとはとても思えない完成度を持っているソフトだ。

これは必須！『ソロモンの鍵』テクニック集

このゲームは、考えているだけではクリアできない。時には大胆に攻めていかなければダメな場面も多々存在する。ここでは、そういった場面を切り抜けるためのテクニックをいくつか紹介していこう。

●ジャンプ製石乗り

ジャンプと同時に石を作り出し、その上に乗る基本テクニック。時間の短縮や、向かってくる敵の緊急回避に役立つ。応用として、ジャンプと同時に塞がっている石を消して、乗るテクニックも存在。

●つま先立ち&マント立ち

ダーナをブロックのギリギリに立たせること。グラフィックの関係でマントで立っているように見える。

●1ブロック飛ばし製石

マント立ちの状態で、しゃがんで石を作ると、通常足元にできる石が、離れた場所にできる。これを利用して、離れた位置から敵を落としたり、足場を作る。かなり多用することになるテクニックである。

●ジャンプつま先乗り

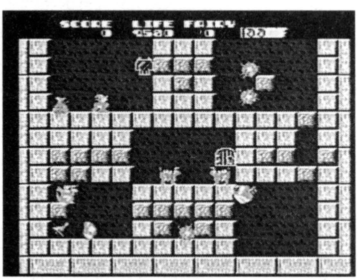
ジャンプして石に乗る際に、キーをチョコンと押して、つま先だけで乗る高等テクニック。特定の石の上で燃えている炎の場所で使用する。このテクニックを使うと、同じ石の上にいるハズなのに、やられない。

●炎を潰す

倒せない炎は、魔法をかけると少し小さくなり、当たり判定が小さくなる。この隙を見てジャンプでかわしていく。

●鍵奪取のち死亡

このゲームでは、鍵を取ってからやられてしまうと、すでに扉が開いた状態で再びスタートになる。残機に余裕があり、扉に近い場所からスタートできる場合は、このテクニックが重宝する。



面が進むとモンスターや障害物がどんどん増えていく。うまく切り抜けてゴールを目指そう。



●おすすめポイント

固定画面、面クリア型アクションパズルゲームの元祖といえる本作。その流れを汲む「くっすんおよよ」が好きな方に、ぜひおすすめしたい。

●発売時の評価

本誌読者には、もはや評価などは説明不要だろう。発売当時、夢中になってプレイした方も多いはずだ。

編集部購入価格	1,480円
入手難易度	やや難

MEGA DRIVE

忍者武雷伝説

メーカー：セガ／価格：7800円／ジャンル：SLG／発売日：91・12・6／1人プレイ専用

架空の戦国時代を舞台にした本格派SLG

剣がうなり、鉄砲が轟き、忍術が炸裂する！ すべてのメガドライブユーザーに捧げる本格派SLGだ。



暴君と化した信長を討て！

91年に発売された、時代劇SLG。戦国時代の日本に似た異世界を舞台に、主人公・武雷を中心に結成された「風の軍団」の活躍が描かれていく。

武雷たちの目的は、魔王に取り憑かれて暴君と化した信長を討ち、この世に平和をもたらすこと。そのためには、「草薙の剣」「天明の鏡」「まが玉」の三種の神器を揃え、かつ信長の居城を守る魔力を解くために「金印」を手に入れなければならない。

ゲームは、一定の勝利条件を与えられたステージを順番にクリアしていくことで進んでいく。クリア条件をはたしつつ、前述のアイテムも集めるのだが、いずれもステージにターン数の制限があるので、難度は全般的に高い。敵も序盤から多く、どのステージもまったく気が抜けないのだ。

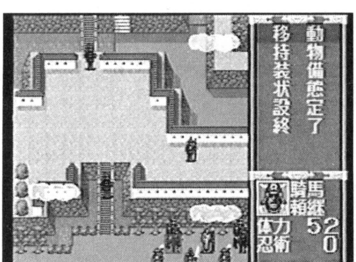
兵科を使い分けるのが攻略のカギ

ゲームをクリアするには、登場してくるキャラクターたちをいかに育てていくかが重要となる。成長不足だと、間違いなく終盤で行き詰まるので、長期的な視野に立った戦力の運用が不可欠だ。以下に、各種兵科の使い方をまとめておくので、これを参考にして、戦闘を勝ち抜いていってくれ！

①忍者……移動力が騎馬に次いで高く、忍術を使うことで大きなダメージを与えることができる強力なユニット。特に序盤では、主戦力になるだろう。装備する武器が刀剣類か手裏剣かで、攻撃方法を近接戦、または遠距離戦で使い分けることも可能。ただ、防御力がやや低めなので、敵に囲まれないよう注意が必要だ。

②武士……移動力は低いが、防御力と攻撃力に優れ、活躍が期待できる重要な存在。忍者に対して相性がよく、敵忍者を葬り去る時には重宝する。弓兵、鉄砲などの飛び道具系に弱く、槍兵との相性も低めだが、本来の防御力が高ければそれほど苦労しない。序盤は最優先で段を上げていこう。

③槍兵……移動力、攻撃力がともにそこそこある便利なユニット。ただ、装備できる鎧の関係から防御力が上げにくいので、中盤までは、前に出すとあっさり倒されて



マップ画面。味方のユニット数は少ないので、こまめに回復しながら敵を倒していこう。

しまうのが難。武士、騎馬との相性がよく、終盤、敵側にこれらのユニットが多数出現することを考えると、なんとか段位を上げておきたいところ。必要なら道場（コラム参照）も活用しよう。

④弓兵……遠距離攻撃ができるため、反撃を受けずに敵にダメージを与えられるのが特徴。逆に近接戦を仕掛けられると反撃できない。武士との相性がいいので、やはり終盤に向けて育てておきたい。とはいえ、前に出せないユニットなので、実際にはなかなかうまくいかないだろう。

⑤騎馬……移動力がもっとも高く、槍兵を除くと、全般的に高い防御力を持っている。とくに弓や鉄砲を一定の確率で弾き返してくれるのは大きい。中盤以降にならないと登場しないが、早めに育てていきたいところだ。万能型なので、敵方に出現した場合は厄介。忍者の忍術で体力を削り、槍兵でトドメを指していきたい。

⑥鉄砲……強力な遠距離攻撃を持つが、弓兵と同じく、近接攻撃に対しては反撃できない。武士に斬られると大ダメージを受けるので要注意だ。反面、騎馬の攻撃には多少の耐性があり、弓に比べると攻撃を弾かれる可能性も低いので、敵の騎馬対策に使うのも手だ。

⑦僧侶……攻撃はいっさいできないが、回復魔法を使うことで、味方の体力を最大値まで戻すことが可能。アイテム以外では、唯一の回復手段なので、彼らの能力をどのタイミングで使うかが勝敗に大きく関わってくる。移動力が低く、防御力も低いため、運用は慎重に。

「打倒！信長」のための心得集

戦術心得・一　金を有効に使え

このゲームでは、全編を通して手に入る金額が一定している。これがあまり十分といえず、全キャラクターに最高装備をさせるのは、到底不可能なのだ。回復薬の購入や道場での修行なども、すべて有料なので、金を大切にしていかないと、えらいことになる。

戦術心得・二　成長方法を分けよ

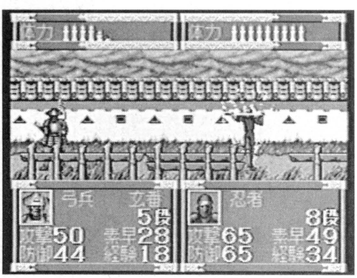
各ステージのマップ上には、町があり、そのうちいくつかの場所には「道場」が置かれている。ここは有料ながら、結構経験値を稼げるので、成長の遅れているキャラクターを鍛えるのに最適だ。とはいえ、やはり全員を鍛えるには金が足りないので、対象を絞らねばならない。忍者、武士、槍兵、騎馬は主に戦闘で鍛え、弓兵、鉄砲、僧侶を最優先で修行させていこう。

戦術心得・三　集中攻撃を加えろ

SLGでは一般的にいえることだが、つねに一対多数の状況を作り出すことが大切。ところが、ステージマップがスクエアなので、上下左右からしか攻撃ができず、意外に囲むのは難しい。なんとか最低でも二方向から攻撃可能にしていきたいところだ。移動力の高い忍者や騎馬をうまく使うこと。

戦術心得・四　地形を活かせ

損害を抑えるためには、上等な鎧を買うのが一番なのだが、それは金銭的に厳しい。そこで、多少なりともその代用となるのが、地形効果だ。水田や平地にいるユニットは防御にボーナスが貰えるので活用しよう。逆に橋や川は不利。覚えておくといいだろう。



忍者対弓兵。ユニットによっては、弓兵の射った弓が跳ね返されることもある。



●おすすめポイント

本作のもう一つの魅力は音声や効果音。これがリアルで気持ちいい。キャラの動きも味わい深い（？）ので必見。

●発売時の評価

かなり計画的にゲームを進めないと後半に行き詰まってしまうのが難、という声が多い。確かに高難度のＳＬＧだ。

編集部購入価格	780円
入手難易度	普通

GAMEBOY

ネメシスII

メーカー：コナミ／価格：3800円／ジャンル：STG／発売日：91・8・9／1人プレイ専用

意外なゲーム展開の名作シリーズの続編

名作STGシリーズのGB版2作目は、お約束を打ち破った斬新な演出が目を引く傑作だ！



「家庭用グラディウス」の最高峰

グラディウス（ネメシス）シリーズといえば、ときめいて萌え萌えになる前の硬派なコナミを代表する、伝説の傑作横スクロールSTGなわけですが、実はそもそもの業務用の伝説以外に、「家庭用の伝説」もあったのをご存じでしょうか？

ファミコンやMSXの昔から、まだ非力だった家庭用機を、卓抜したプログラム技術で強引にねじふせて、きっちり面白く移植してしまう「家庭用グラディウス」といえば、当時の8ビット小僧を狂喜させる、それはそれはありがたいシリーズだったのでございます。

しかも移植にあたって、毎回盛り込まれる、オリジナルステージや隠し武器などの様々なアレンジは、ある意味オリジナルを超えた面白さすらあって、「8ビットでも業務用には負けん！」という開発者の心意気のようなものを感じさせてくれたものでした。

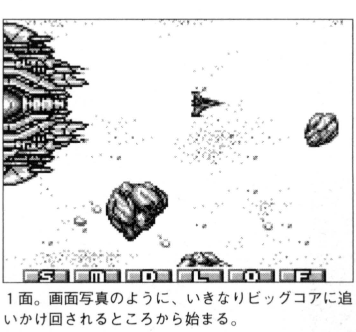
しかし家庭用機が次第にその性能を向上させ、業務用との差が縮まるにつれ、ユーザーの嗜好はむしろ「完全移植」の方向に移ってしまい、そうした「8ビットの意地」のようなものは、今やほとんど見られなくなってしまいました。

この「ネメシス2」は、そんな「家庭用グラディウスシリーズ」の、歴史を飾るにふさわしい、家庭用完全オリジナル作品として、今も筆者のGBにデフォルトで刺さった、心の一本です。

1面の展開に驚け！

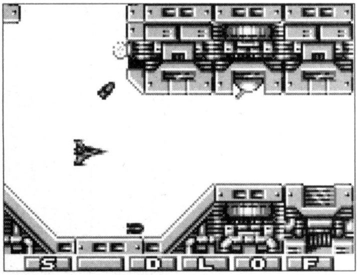
本作で目を引くのは、なによりまず、その「セオリー無視」な展開の意外さです。まずザコ敵からパワーアップカプセルを…という、シリーズのお約束を破って、ファーストシーンは、なんと後方から迫りくる巨大なビッグコアから、最弱状態のままひたすら逃げ回るというところから始まります。もちろん一発も反撃はできません。こんな『グラディウス』が今まであったでしょうか。このゲームは、全編このような、実に野心的な試みに満ち溢れています。

1面の古代遺跡、2面の異生物ゾーンにはステージの継ぎ目がなく、2面をクリアすると、今度はビッグコアに強制的に拿捕され、



1面。画面写真のように、いきなりビッグコアに追いかけ回されるところから始まる。

これまでの装備をすべて奪われた状態で、内部から脱出しなければならないという、意外ずくめの展開は、一見の価値ありといってよいでしょう。
　さらに、4面以降、ボスとの戦闘から、重力に引かれて敵母星の大気圏へ突入（摩擦熱でボスの残骸が蒸発していく！）、そして地上都市での攻防に至る展開は、これまでのシリーズにない、リアルな演出が光るシーンとなっています。
　圧巻は、最終面の要塞を破壊した後、なおも小型カプセルで逃亡を図る最終ボスを宇宙に追うラストバトルの存在でしょう。シリーズ随一の往生際の悪さを見せてくれるボスの姿（死亡時に霊になって化けて出るというオマケつき）とともに、これが冒頭の、そっくり逆のシチュエーションになっているあたりが、なんとも洒落ていてニヤリとさせられます。もっとも今度の逃げ手は、しっかり反撃してきますので、うっかりしてるとこっちが返り討ちに会いますが。



地上に配置された障害物など、背景はGBとは思えないほどよく描かれている。

　さて、筆者のようなマニアが今も存在するその反面で、本作の一般的評価というのは、さして高いものではなかったように記憶しています。それは、傑作移植の誉れ高かった前作『ネメシス』に比べて、あまりにアレンジが過ぎ、またマニアック過ぎる、といったような理由が主であったと思いますが、本作の少し高目の難易度や、凝りに凝ったゲーム展開は、当時のGBのショボい液晶画面で、プレイするにはちょっと辛かったのは確かです。
　しかし同時に強調しておきたいのは、これ以後PSの『グラディウス外伝』に至るまでの5年間、グラディウスの家庭用オリジナルシリーズなどは作られなかったという事実です。
　実はグラディウスのようなSTGは、ゲーム産業の発展に伴って衰退を余儀なくされたジャンルでありました。ハードの進歩が様々な新しいゲームシステムを可能にする反面、ある程度出尽くした感のあったSTGは、どちらかといえばマニアックで時代遅れとされ、それは伝統あるこのシリーズにおいても例外ではなかったのです。
　もうこんなゲームは作れなくなるかもしれない。当時、辛うじて残された8ビットの砦であったゲームボーイで開発を続けながら、製作者の胸中をよぎったかも知れぬそうした思いが、同じように滅びつつあった「8ビットの意地」と混ざり合い、生まれたその結果が、本作だとはいえないでしょうか。
　そう考えると本作の、GBでのプレイを無視したかのような、野心的な試みの数々も説明がつくような気がするのです。
　今やすっかり一時の危機から立ち直り、神話からお笑いに行ってしまったまま帰ってこなかったグラディウスも、ようやく復活させることができたコナミですが、あの「8ビットの意地」の精神だけは、もはや二度と取り戻すことはできないのではないでしょうか。



編集部購入価格	1,980円
入手難易度	やや難

●おすすめポイント
ゲームの全編に渡って意外な展開が楽しめる。シリーズ中で、もっともドラマティックな一作といえるだろう。

●発売時の評価
選択できるパワーアップゲージや無限コンティニューなど、GB用にチューニングされた仕様が評価された。

SUPER FAMICOM

ソリッド・ランナー

メーカー：アスキー／価格：8000円／ジャンル：RPG／発売日：97・3・28／1人プレイ専用

荒廃と混乱が渦巻く近未来RPG

電脳世界、バイオテクノロジー、パワードスーツ…数々のSF的ギミックを詰め込んだSFC末期の佳作RPG。

SFファン、感涙の一本

『ソリッドランナー』は、世がすでに32ビット機に移行しつつあった97年に、果敢にもSFCで発売されたSF・RPGだ。

ギブソンをベースに、少量のハインラインを加え、軽くステアしてからTRPG『シャドウラン』でデコレーションした世界…この説明でゲーム概要がわかった人ならば、楽しめること請け合い。それほど、この作品には、過去のSFの名作群で培われた、様々な魅力がごった煮状態で盛り込まれているのである。

では、わからなかった人には？心配御無用。そうした方には、この作品が、きらめくSF界への適度な手引きとなってくれるはずだ。特に、近未来SFではよく見かける要素が漏れなく入っているので、まさにSF界ガイドとしてふさわしいといえるだろう。



暴走したテクノロジーとの戦い

主人公の名はシュウ・アースキン。22世紀、南アメリカ大陸に築かれた都市・ソリッドシティで暮らす青年だ。肩書きは「電脳探偵」。コンピュータが引き起こす犯罪を解決するのが仕事だが、彼はプログラマーでもハッカーでもない。コンピュータ・ウィルスが感染して暴走したロボットや、凶暴化したバイオテクノロジーの産物を力で排除するのである。その有様はファンタジー世界に出てくる冒険者に近い。依頼があれば、モンスターと戦い、これを倒して報酬をもらう。そんな職業なのである。ただ、そこは近未来の物語なので「有機装甲（生物工学が作り出した生きている鎧）」をまとい、銃火器類をメインウェポンとして戦うのだ。

これらの武器を使った戦闘システムがちょっと凝っている。主人公は、それぞれ左右の腕と肩、合計4ヵ所に異なる武器を装備できる。腕装備の武器のほうが威力には欠けるものの確実性が高く、肩装備はその逆。これらをうまく使い分けて戦っていくのだ。ただ、このゲームは序盤から敵がけっこう強い。ランダムエンカウントの発生確率もかなり高く、出る敵出る敵すべて戦っていると、とてももたないのである。回復薬の類は



マップ画面。行き先をカーソルで指定して移動する。SF的雰囲気にあふれたデザインだ。

あるのだが、このゲームでは、仕事を完遂した時しか金がもらえないので（敵を倒しても金は入らない）、装備類を整えることなどを考えると、そうそう買ってもいられない。しかし、RPGなので、戦闘経験を積まないと自分が成長できない…。

このジレンマをいかに脱却するか。ここでは一例を紹介しておこう。弱い敵ならば、逃走の成功率が高いので、ザコを避け、強いが獲得できる経験値が大きい相手と集中的に戦っていくのだ。こうすれば、1回あたりのリスクは高いが、レベルアップが速くなり、最終的に楽になっていく。

いずれにせよ、一度失った耐久力は、戦闘終了後も継続されるので、いかにダメージを受けずに相手を倒すかが重要になる。そのためには、ただ闇雲に攻撃するのではなく、時には防御に徹したり、移動によって敵との位置を入れ換える（射界を外すことで、一方の側に装備されている武器の使用を食い止める）などの操作も必要になってくる。スタートボタン以外の全ボタンを使うので、馴れるまで少し時間がいるが、分かってくるといろいろな駆け引きが出てくる。「次は体当たり（破壊力が大きい）してきそうだから防御に徹しよう」とか「防御を選びそうだから、この間に弾薬を補充しておこう」といった読みが入ってくるのである。この辺はSLG的でなかなか面白い。説明書が不十分でゲームシステムを把握しづらいところはあるが、トータルバランスで見ると完成度は高く、地味ながらよくまとまった佳作といえるだろう。

『ソリッド・ランナー』をより深く楽しむために…

近未来世界を背景にしたこのゲームには、これまでに発表された幾多のSF作品で創り出されたアイディアが、ぎっしりと詰まっている。ここでは、世界観をいっそう深く味わうために、必読の小説を紹介しよう。

●ニューロマンサー

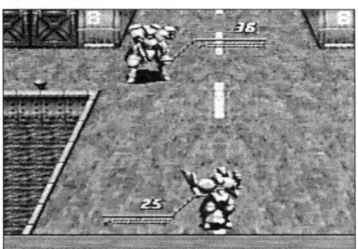
サイバーパンクというジャンルを確立した、SF史上に残る作品。

主人公は、ある仕事でミスをしたことから引退を余儀なくされたハッカー（作中では「カウボーイ」と呼称されている）。浮浪者さながらの無目的な生活を送っていた彼を、その腕を見込んだある組織が抜擢、ふたたび現役復帰させることから物語が始まる。

コンピュータ内をひとつの世界と見て、そこをさまざまな光が交差して流れるサイバースペースとして描いた華麗なビジュアルイメージは、四半世紀が過ぎた今でも、依然として鮮烈だ。また、主人公の護衛役で登場する、女戦士モリィがとにかく格好いい。

●宇宙の戦士

数々の賞に輝いたスペースオペラの代表作。人間が搭乗して操作する「パワードスーツ」という概念を初めて打ち出し、その後のSF界に強烈なインパクトを与えた。軍事社会を舞台にしているためか、随所に戦争賛美と読める箇所があり、内容的には右傾的ともいわれる。98年、『スターシップ・トゥルーパーズ』のタイトルで映画化された。ただし、この映画、出来自体は悪くないものの、製作費の関係からパワードスーツは出てこない。



戦闘画面。コントローラーの各ボタンに振り分けられた4つの武装を駆使して戦おう。



編集部購入価格	1,780円
入手難易度	普通

●おすすめポイント

記事にもあるとおり、SF的ギミックが色々詰まっている。SLG的な戦闘システムも一見の価値があるぞ。

●発売時の評価

雰囲気のあるグラフィックが評価された。とはいえ、SFC末期に発売されたためか、本作を紹介した雑誌は少なかった。

PCENGINE

超絶倫人ベラボーマン

メーカー：ナムコ／価格：6800円／ジャンル：ACT／発売日：90・7・13／1人プレイ専用

悪者を倒し、世界と新田4丁目の平和を守れ！

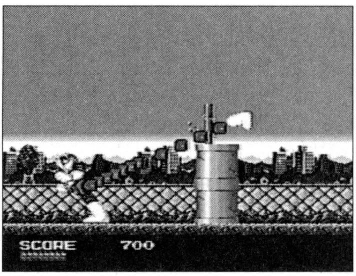
一見「変」だが、中身は極上。イカした（イカれた？）キャラと、高難度のアクションは、プレイの価値あり。



誕生！ 愛と勇気の戦士ベラボーマン

とある年のとある日、世界征服を狙う悪の科学者が現われた。

彼の名は、爆田博士。スーツに、縦縞のちょうちんブルマを履き、黒マントを羽織った彼は、その自慢の髪型（上方に立った髪のてっぺんがアフロ。たとえるならキノコ雲のよう）を、振り乱し、平和な町「新田4丁目」へと姿を現わした。危うし、新田4丁目！…と、その時、新田4丁目を救うため一人の男が立ち上がった。その名は、愛と勇気の使者ベラボーマン。真っ赤なマフラー風になびかせ、チャームポイントの白眼鏡をかけた超人。しかしてその実体は、フツーの会社につとめる、フツーのサラリーマン、ナカムラ。彼は帰宅途中に、謎の異星人「アルファ遊星人（腰が円盤になっていて、頭は円柱、そのてっぺんにひし形のレーダーをつけている）」に遭遇し、正義の超絶倫人になったのである。かくして、ナカムラ＝ベラボーマンは、新田4丁目と世界を救うため、爆田博士に闘いを挑むのである！



このように手足が伸びる伸びる。ボタンをちょっと押せばショートパンチを出すこともできる。

本作は、88年にアーケードでデビュー、2年後の90年にPCエンジンへと移植された。制作は『鉄拳』、『リッジーレーサー』などを手がけた、ナムコだ。コンピュータゲーム黎明期からヒット作を連発している有名メーカーだが、80年代中期から末期にかけては、『源平討魔伝』『スプラッターハウス』など、それまでのファミリー的なイメージに反する変わった雰囲気のゲームを発売していたことがある。その中でも、特にキワモノだったのが本作なのだ。

果てなき道を行く、僕らのベラボーマン

爆田博士の悪事を挫くため闘いへと赴くベラボーマン。彼の攻撃は、鋼鉄をも砕くベラボーパンチ、ジェット機を墜落させるベラボーキック、突っ込んでくるトラックも一撃のベラボーヘッドバットの3種類。しかも伸縮自在で、遠くの敵もへっちゃらだ。さらに、この攻撃はボタンの押す長さによって距離が変わるという便利モノ。ただ、攻撃の間は逃げることができないので。間合いを計って攻撃しなければならない。

では早速、町内に現われた敵を

倒すため、行動を開始しよう。空に浮く銀色のコマ型ロボ、地を這う豆タンクロボ、炎を吐く小型ロボと器械軍団を次々と撃破していく。と、突如、ベラボーマンの前に巨大なトーテムポール型の怪人が現われた。今まで何体ものロボを葬ったベラボーパンチが炸裂！
　続いてやって来たのは、海の中。街中から海中へのいきなりの転送にも、我らがベラボーマンは驚かない。魚雷を発射して、海中を突き進み、敵を撃ち落としていく。
　海中に潜む怪人、ツインスキューレをやっとのことで倒し、怪しげな雰囲気の忍者屋敷を突き抜け、空に浮く雲を飛び移り、次々と現われる怪人たちを撃破するベラボーマン。だが、天下無敵の正義の味方も、次々と襲い来るキョーアクな怪人（コラム参照）の攻撃に、次第に傷ついていく（ライフが減って行く）。さらに、ヒーローは目立つ（キャラが大きい）ため、攻撃が避けづらい。ライフが尽きてしまえば、さしものベラボーマンもアウトだ。
　だが、こんなところで倒れるわけにはいかない、立ち上がれベラボーマン!!　爆田博士を倒すのだ。必死の願いでコンティニューすれば、見事ベラボーマンは復活を遂げる。しかし、コンティニューは5回しかできない。そうそう、世の中は甘くないのだ。
　果たして、ベラボーマンは爆田博士を倒し、新田4丁目を救うことができるのか!?　頑張れベラボーマン。世界を救い、愛する家族の元に戻るまで、ベラボーマン＝ナカムラは戦い続ける。ゴーゴーベラボーマン。ベラボー!!!!

ハジけた世界の素晴らしい敵たち

　かなり楽しい世界観を持っている、『超絶倫人ベラボーマン』。登場する敵役も、かなりイッちゃっているやつが多い。ここでは彼らにスポットを当てていこう。

●ブラックベラボーマン

　ベラボーマンと同じ姿をした謎の男。特撮番組などでお馴染みの、黒くなったライバルだ。動きが早いため、かなりてこずる

●ベンジャミン

　忍者屋敷のステージのボス。「しゃっしゃっしゃっしゃ」とか言いながら、空中に飛び上がり、麻雀のリーチ棒みたいなものを投げつけてくる。

●ピストル大名

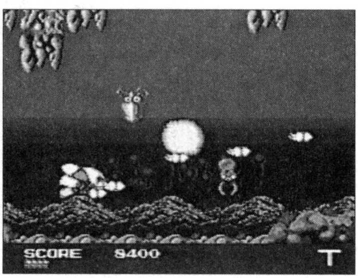
　ちょんまげの代わりに、大砲状のピストルをつけたオヤジ。足に扇子を挟んで空を飛ぶ。攻撃を加えると、土下座して謝ってくるが…。ちなみにこの敵は、後に『ピストル大名の大冒険』というＳＴＧになり、パチンコにもなった人気者だ。

●わや姫

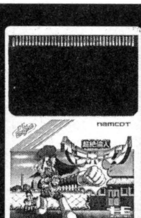
　おそらく、このゲーム唯一の女キャラ。どーも忍者らしく、空中を走り回って攻撃し、地上で炎を爆裂させてくる。かなり撃たれ強く、なかなか死なないカタイ女。

●いかずちマル

　顔が獅子、身体が相撲取りという身体を持つ。突っ張って攻撃をしてくる。背中が弱点で、後ろから攻撃をすると、身体に似合わずクネクネする。「ふんっふんっふんっ!!」という気合がうるさい。



海中面。ここでは横スクロールＳＴＧ風のノリになっている。下への攻撃も可能だ。



編集部購入価格	2,980円
入手難易度	やや難

●おすすめポイント

仮○ライダーなど、懐かしの等身大変身ヒーローの雰囲気が魅力。でもそこはナムコ。一風変わった味に仕上がっているのだ。

●発売時の評価

アーケード版の特徴だったキャラの音声も再現されており、その移植度の高さが評価された。今でも魅力ある一作といえるだろう。

愛さえあればだいじょ～ぶ



年明けから続いた怒涛の月刊ペースも、今号の発行で一段落。ようやくゆっくり眠れる日がくる…かな。気持ちも新たに制作にあたりますので、応援よろしくお願いします!!

◇皆さんこんにちは！　読者コーナー担当の奥山です。
◆毎度どーもです。引地です…よいしょっと。
◇ナニしてんです？　引地さん。山のように積まれた机の上の、CDや本を箱詰めなんてしちゃって。
◆いや、そろそろ整理しとかんと収拾がつかなくなるかなっと。
◇いい心がけですねぇ…なぁんていうと思いますかっ！　止めてくださいよぅ。引地さんに整理整頓されたら、私の周囲の乱雑さが相対的に目立つじゃないですか。
◆そこで「じゃあ自分も片づけるか」という発想をしないところが、ある意味素晴らしいよね。ま、箱詰めしながらちゃんとコメントするから、気にせずどんどん進めて。
◇そうですか～じゃあ読者さんのお便りを…あっ、ちょうどそのへんの山の中に私のサイキのCD紛れてません？　2枚ほど行方不明で…あ、それと本も何冊か紛失しちゃってて、ええと確か…。
◆わかったから、さっさと紹介せえっちゅーに!!
◇ひ～ん。了解です～。
☆10号達成おめでとうございます。そろそろネタがつきるのでは？と心配しつつ見守る読者です。中古ゲームライフを楽しむ上での日頃のお手入れや、収納についての記事も面白いですね。前にやりましたが…。　（東京都　ほえほえ）
◆収納に関しては、君ではぜったいに記事は書けないよね。
◇何を言うんですか。この私のような片付け下手な人間でもキッチリ整理できる！　とか言って紹介すれば信頼性抜群。
☆この本に携わって頑張っている皆さん、2ケタ刊行、本ッ当におめでとうございますっ。聞けば編

集のお仕事というのは骨身を削るような重労働だということで、本当に頭の下がる思いです。どうかどうかお身体には気をつけて、自分たちの後には私をはじめ、読者みんなが応援し続けていることをささやかな励みにして活動し続けてください。（岐阜県　アキちん）

◇自分の知識や経験を絞って切り売りしなければならないというところが、「骨身削って」いるかも。

◆絞り取りすぎてカラカラになる前に水分補給しとけよ。

☆ユーゲー10号達成おめでとうございます。ユーゲーでの一番の思い出は、やっぱり創刊号かな。僕の目を引いたのは「ディスクシステム特集」でした。もしかしたらあの幻のADV「ファミ探Ⅱ」の手がかりが掴めるかもしれないと思ったのです。もしユーゲーがなかったら、僕は未だに手に入れることができなかったかもしれないと思うと、感謝の気持ちでいっぱいです。これからも期待しています。（大阪府　3点FX）

◆俺は4号かな。ロゴと表紙が大きく変わったでしょ。その割に編集部員二人しかいないしね。あそこが本誌の転機の一つかな、と。

◇創刊号…ですね。編集という仕事に初めて携わりましたし。あとは面接。イキナリ「中古ゲームに興味はありませんか？」って言われてビックリしました。

☆初めてお便りします。今回人気ランキングを見て、「ひょっとして、オレ創刊号買ってた…？」と気づきました。創刊号は遠出した旅行先で買ったんです。珍しいテーマのゲーム誌だな、と思ってです。地元では売られていなかったので、数年間この雑誌の存在を忘れていました。最近地元に置きはじめたので買い続けていましたが…不覚でした。（山口県　村上寛晃）

◆版形も変わったしねぇ。

◇今や貴重な創刊号ですから、埋没させないでくださいね。

☆何時も楽しく拝読しております。なんだか獅子丸先生が出張していたり、アーケードの記事があったり、写真の間違いがゴーカイだったりと、素晴らしい内容ですが、何はともあれ10号突破おめでとうございます。これからも頑張ってください。（山口県　G-R）

◇ささ、担当者どうぞ～。

◆画面写真撮影でパニクってるときに、「忍者」という単語に反応して「じゃじゃ丸」のソフトを起動させてしまったのでは、と…。「ゴモラ」と「ギャラクシーフォース」に関してはもう、弁明の余地もなし。スマン。



（福岡県　リリベルローザ）
◇アンケート葉書に描かれたイラストより。私も愛猫・愛犬を亡くした時のことを思い出してしまいました。どうか、元気出して下さいね！

☆PSが台頭してからゲームショップがずいぶん味気なくなったと思います。新品のサイクルが早くなり、一定以上のソフトが安くなくなり、中古市場が縮小したりと挙げればきりがないのですが、やっぱりゲーム業界の繁栄はうわべだけの話でしかないということなのでしょうか。ブルートの件は残念とは思いますが、仕方ないのかもしれないですね。
（神奈川県　誤銃連邪）

◇世間ではゲーム業界は景気がいい、と思われてるようなんですよね。でも、実際はどうなのかなあ。

◆今やゲーム機は家電品だもんね。味気なくなるのはしょうがないのかもよ。

☆編集部二人って何があったの？と思いつつ、編集後記だけを2号から読み返してしまった。あっ減った。また減ってる。お、増えてる。あ、落ち着いたみたい。読者の見えへんトコで苦労してはんねんな。（兵庫県　西郷隆昌）

◆イヤ、見えてるぞ。毎号編集後記読んでくれてればワカル。

◇それもこれも懐かしい思い出。

PAYAPAYA UKIKUKI WAKUWAKU

前号への反響



記念号の特集がメチャクチャ後ろ向きだった。さすがユーゲー!?

☆「くにおくん」の特集が良かった。小学生だった自分にとって、ロックマン、マリオに並ぶヒーローだったので、テクノスの倒産は非常に残念に思います。友人との対戦に燃えすぎて、最後は画面外のリアルファイトになってしまったというのもいい思い出です。

（福井県　バンビーノ）

◇テクノスさんの記事については、締切り間際になって恐ろしいことがありましたよね。

◆まあそれは、10号が収録される総集編で語ることにしよう。

☆デービーソフトの扱いが小さいのは仕方ないとして、「フラッピー」以外のタイトルに関しては、全くの説明不足。当時のFCゲームのあり方（裏技や隠れキャラを意図的に仕込んだことなど）を伝えるものなのだから、それについて言及してほしかった。

（東京都　篠田涼）

◆ページの都合もあるので、どうしても入らない部分が出てきてしまうんだよね。申し訳ない。

◇また、そういった視点での取り上げ方をすることもあるかもしれませんので、その時に、ということでご了承ください。

☆10号のマークⅢ特集は、長年リクエストしていただけに、とても楽しませてもらえました。本当にありがとうございます。文中の随所に見られる、「マークⅢを愛するがゆえのセガ批判」は、読者のみならず、多くの「セガヤクザ」を自認する人々に読んでもらいたいと思いました。

（静岡県　牧田憲介）

◇本当に、お待たせしました！　この牧田さんと愛知県の丸山さんから「早くやれ！」というお便り

うきうき ILLUST Gallery

イラストギャラリー



（東京都　内田純）
◇おお、表にタイトルが！　でもこれはわかったです…「ウルティマⅣ」。懐かしい。



（神奈川県　帇屋風天）
◇持っていたのに売っちゃった…というのが実は一番悔しかったりしません？

イラストの題材で人気が高いのが、ディスクシステムのゲーム。「ファミ探」は特に多いですねぇ。

投稿のオキテ

イラスト／お手紙／アンケート葉書など、編集部宛てのお便りは1つの封筒にまとめ送ってくれてもOK！　でもそれぞれに住所・氏名・ペンネームなどを書いてくださいね。イラストは、必ずモノクロで描いてください。それと、トーンが剥がれたり、消印がついちゃったりするので、封筒に入れて送ってくれるといいかも。ついでにアンケート葉書も入れると切手代の節約にもなりますよ～。

をいただく度に心苦しかったのですが、ようやく実現できました～。
◆他の方からも要望は多かったけど、このお二人の熱意といったらすごかったよね。
☆ファミ拳リュウの主役の名前は、竜勇太ではなくて「大神竜」です。単行本1巻に出てました。勇太っちゅーのは竜の親友（というかオマケ）です。（埼玉県　野崎慶美）
◇ささ。津・田・さんっ。
■毎回懺悔してるような気がする津田です。単純なミスです。ごめんなさい。
☆「ファミコンロッキー」で思い出した話があります。当時売っていたウラ技の本に、「ワルドラドにナイフ12発当てるとワープ」というウラ技が載っていました。…まさかこの技の出所がマンガだったとは。できるわけなかったんだな、こりゃ。何度も試したのに～。
（神奈川県　中島健太）
◇「ゲームセンターあらし」並なら信じませんけれど、微妙なラインってありますものね。
◆このころってウラ技に血道を上げてたよなあ。
☆10号はあまりにも内容がマニアック向けで好きではなかった。テーマやコンセプトはいいのだが、表現がマニアックすぎたり、大笑いできる記事だがアウトローすぎたり。「マニアックソフトの一般的な記事」というのを僕は求めます。
（富山県　杉本茂宏）
◇なるべく多くの方に満足していただけるように、頑張りますね。
◆そういう意味では1号が一番、実が詰まってるな。
☆まさか魔法大作戦にエムブレムが取り上げられようとは（笑）。でもほかの仲間のオトリ使用はOKなんですか。ならできそう…（甘く見るクセが）。客観的に見て「ロマサガ2」の時よりは楽そうに見えますけど。（埼玉県　TSK）
◆だからオトリは使うなと言っただろうが!!
◇そりゃムリですよ～。一度に相手にする数が違います～。それに、「ロマサガ2」はイベント発生の苦労だった気もするし…戦闘自体は今回の方が大変でしたよ。



（東京都　人間コンセント）
◇いつも締切り間際に届きますね（笑）。花粉はまだ辛いですか？　お大事に。



（大分県　蓮賀まさとき）
◇そう！　生涯忘れ得ぬゲームとは、理屈ではないのですよ。大事にしてくださいね。



（千葉県　松本ゆめき）
◇ファミ探のCMですか？　覚えてないなぁ。FEやマザー2なら記憶にありますが。

ユーゲーQ&A質問箱



Q.読者さんからの贈り物で驚いたのは？
A.スイカ。美味だった。

☆とある中古屋で「メタルスレイダーグローリー」(箱説付き)が、税抜きで5万円で売られていました。これって安いんでしょうか？　東京近郊の相場を教えてください。（富山県　沙智朗）

◇ひ〜。高いです、高い!!　秋葉原の有名なお店で完品なら3万といったところですよ。

◆地域差はあるものだけどね。本人がその値段でもいいと思うのなら…。人によっては50円、100円で手に入れたという人もいるようだし。

☆80年代のアドベンチャーブックが130冊ほどあり、新声社のクロスマーケットに売りに出したのですが、反響が多い割には20冊ほどしか売れませんでした。ユーゲーの読者プレゼントに提供したいのですが、量が量なだけにいきなり送りつけるわけにもいきません。一言連絡をいただけたらと思います。（愛知県　情報屋のマサ）

◇読者さんからのプレゼント提供品が多い、と書いたら「送り方を教えて」というご意見をいくつかいただきました。ありがたいことです〜。

◆基本的に来るものは拒まず、ですよ。ご自分の身銭切って、送料まで払って、それでもウチの読者さんに…という方の温かいお志で成り立ってますんで。

◇住所は、編集部宛て。郵便でも宅配便でも便利な方でOKですよ。

☆今回、初めてイラスト投稿させていただきましたが、原稿サイズには何か決まりがあるのでしょうか？（東京都　山内陽）

◆何でもいいんだったっけ？

◇基本的には。スキャナで取り込みますので、そこに入りさえすれば…。後の注意点としては、取り込

ユーゲー読者の実態に迫る?!

お題　ユーゲー研究所
インタビューしてほしい制作者

◇いやまいりましたよ、この集計。
◆何が？
◇皆さん書くことが細かい細かい。一例を挙げるとですね、「テンゲンのマニュアルを作った人」「横井軍平氏の片腕と呼ばれた人」「いただきストリートのCPUキャラを作った人」…てなもんですよ。
◆ストレートに名前を書いてくれるわけじゃないってことか。
◇そうなんですよ。同じタイトルの制作者でも「〜の制作者」と「〜のグラフィッカー」を同じとカウントしてよいものか。
◆ま、とりあえず集計は集計として、ハッキリしてるのだけ集めてみれば？
◇ということで出したのが左の表です。6位あたりからが他誌では見られない個性的なお名前が並んでますね。
◆ほかにも、面白いご意見をたくさんいただいてるんで、そっちを紹介しよう。

☆「ファイアーエムブレム」のキャラデザインしてる人。…いっちゃあ悪いが痛すぎるぞ、あのイラスト。任天堂はいつもパッケージで損してると思う。「銀河の三人」も凄かったしねェ。（兵庫県　吉岡まさひと）

☆元クエスト、現スクウェアの松野氏に。どのような考えからスクウェアに入られたのかを、どうしてもご本人の口から聞きたいです。大好きなオウガバトルを作った人を、これ以上嫌いにならないために。（神奈川県　佐藤典子）

☆PCEのソフト開発ツールを開発したハドソンのプログラマー。天才プログラマーと呼ばれていたという話を聞いたことがある。（神奈川県　ティーガー）

☆「GUNDAM0079」の、あのシャアを起用した人。あの二重アゴ!!　あぁ、私のシャア様をぉおー（愛知県　しぶざる）

んでデータ化しますので、スクリーントーンが潰れやすいんです。あんまり細かいものは避けた方がいいかもしれません。

◆あとは、アンケート葉書なんかと一緒に封筒で送ってくれると、せっかくの絵が汚れなくていいと思う。

◇基本的に郵便物は全部目を通しますので、特に「○○係」と明記しなくても、こちらで仕分けますから大丈夫ですよ。

☆ゲーム19××で募集していた83~86年のベストゲーム。読者さんのだけでなく、編集部の方のもぜひ教えてください。

（埼玉県　遠野薫）

◇私は、「グーニーズ」「スカイキッド」「迷宮組曲」ですね。うぅ、難しいよぅ。「謎の村雨城」と「グラディウス」も迷うところだし。「ちゃっくんぽっぷ」は…パソコンか…う～ん。

◆オレは「バルーンファイト」「がんばれゴエモン」「ディープダンジョン」の3本。16時間ぶっ通しでプレイした覚えが。

■津田でーす。「クルクルランド」「バレーボール（ディスク）」「アイスクライマー」かな。気がつけば全部任天堂ですな。フリークですから。

●編集長の滝沢でございます。「ヴォルガードII」「メトロイド」「デビルワールド」ですね。「ヴォルガードII」は終わらなくてねぇ…。

☆ゲーム19××のコーナーで、本誌の方では「ベスト5を書いて送ってください」とあるのに、アンケート葉書では「3本」となっているのはなぜですか？（千葉県　富田顕）

◇これは？　引地さん。

◆連載開始なんで、不手際がイロイロあって申し訳ないです。アンケート葉書の方が本当。こっちで集計すればいいんじゃん、と後から気づいたのが間違いの元。

☆プレゼントの締切りは3月と4月のどっち？　という葉書は何通来ましたか？（兵庫県　村上智泰）

◆さ～、奥山さん。行ってもらおうか。

◇申し訳ございませぬ～。毎月刊行で、この頃は日付の感覚が狂ってました。4月が正解です。ちなみにこの件での指摘の葉書は11通いただきました。

☆ハッカーインターナショナルの社長さん。どういう考えであーゆーゲームを多数出してるのか知りたい。

（北海道　子健）

☆ダチョウ倶楽部とか松村邦洋とか反省ザルジローくんのゲームを企画した人。もしかしたら、私のような凡俗には、思いもつかない企画意図があったのかもしれないから。

（三重県　ラザロ）

☆今も昔も、ソフトのタイトルを決める人に、その理由を聞きたい。例えば「ちゃっくんぽっぷ」とか。

（埼玉県　オミフノズジ）

☆「199」の制作者の話が聞きたいです。特に、宗教関係者かどうかを。

（兵庫県　戦争反対）

☆コト関係者。横井軍平氏の後を継ぐ人々の心意気を。

（三重県　平井康博）

☆金田一技彦さん。ウル技にはお世話になったから。もちろん今も。

（広島県　増田鉄平）

☆たぶん無理でしょうが、「たけしの挑戦状」や「たけしの戦国風雲児」をどのような考えで作ったのかを、ビートたけし氏本人にインタビューしてほしいと思います。本人が一番忘れているような気も…（攻略本には書いてあるんですが）。

（宮城県　SIN・5。）

☆FCの「エグゼドエグゼス」がどうして徳間書店から出たのか知ってる人。

（岐阜県　DOS）

1位	宮本茂
2位	遠藤雅伸
3位	堀井雄二
	糸井重里
5位	毛利名人
6位	ホットビィの元社員
	橋本名人
	がっぷ獅子丸
	田尻智
10位	ナーシャ・ジベリ
	ザナックの制作者
	広井王子

11位　すぎやまこういち／飯島健男／ビートたけし／スーパーマリオブラザーズの制作者／金田一技彦／剣乃ゆきひろ／島ひろこ／里見の謎の制作者／松野泰己／東方見文録の制作者／元T＆Eの内藤／内藤寛／ジャレコの社員／元ファルコムの木屋善夫／中裕司／ヘラクレスIIIのシナリオの人／デスクリムゾンの制作者／遠藤正二朗／アレスタの制作者／たけしの挑戦状の制作者／加賀昭三／飯野賢治（順不同・敬称略）

萬屋遊芸堂



FCの話で盛り上がる友人多し。でもユーゲーは買ってくれない。

☆仕事の都合で田舎に引っ越しました。なんと結婚もしてしまいました。夫婦ともども古～いゲームが好きで、「メトロイド」や「ドラキュラ」を見ては感心しています。今後も何とかユーゲーをゲットして、ゲームライフを充実させたいと思っています。

（新潟県　パームボール）

◇いいですね～。ご夫婦でゲームの話、しかもユーゲーみたいに古いものの話ができるなんて。どうぞお幸せに!!

◆引越しを機に、新たなゲームショップも発見できるといいですね。

☆昨年より働いておりますが、30代前半のセンパイよりFCソフトを大量にいただきました。その世代の人は、ちょうどFCが出たころに働きはじめているので、結構持っている人が多いです。現在は使用していないので、しまってある人がほとんどのようです。お願いしたらすんなり貰えました（笑）。3人から、60本のソフトとツインファミコン…。春から働きはじめたみなさんも、お願いしてみてはどうでしょう？　話題作りにもなるし（笑）。

（北海道　DJドルアーガ）

◇そう！　持ってるんですよ、意外と。当時子供だと、親が管理しているので捨てられたりするらしいんですが、その頃で高校生以上くらいだと、意外と残っている人が多いようです。

◆初代編集長、ファミトレを箱付きで持ってたもんなぁ。滝沢編集長だって、「パチンコで取った」っていうGBソフトを今回ずいぶん提供してくれたし。

☆この前、父の会社の人からFCディスクのソフトをたくさんもら

わくわくインフォメーション

読者さんの交流の場として使ってくださいね、同人誌やHPの紹介もOKです！

INFORMATION ROOM

☆「消えたプリンセス」の十字架は、らくがき町の最も大きい十字路の中心による10時にいると手に入ります。「夜10時に十字路で十字架が手に入る」というダジャレのつもりなのかもしれませんが、わかるかそんなの!!　…と、ゲーマーで、当時このゲームにハマっており、この謎のみ自力で解けなかった父が言いました。ちなみにこのゲーム、IIコンのマイクが必須の場所があるので、これからプレイしようとする人は注意しましょう。（東京都　山本悠作）

☆「チャイルズクエスト」で、①バナナの皮をどこで精油するか。②全オイルの在処としゃくしおちの答。③オリハルコンその他の重要アイテム。④探すのに苦労しそうなアイテム。…これらを探していたらレベルがマックスになってしまいました。図々しいとは思いますが、よろしくお願いします。（山形県　G・テイオウ）

☆MDの「ガントレット」で、壁が出口になる方法を知りたいです。あと、同じ「ガントレット」で、何か256発技とかいうのがあるらしいのですが、それについても知りたいです。（神奈川県　自転車でGO！）





おしえてあげたい ●「必殺道場破り(FC)」

FCのアクションゲームです。このゲームの世界は、たくさんの道場が乱立しており、まるで戦国時代のようです。主人公はその中の一つの道場主です。

このゲームは、ほかの道場を全て破り、道場を統一することが目的です。本作の面白いところは、主人公をはじめ、道場主は武術を1つずつ持っていていて、ほかの道場を破ると、そこの武術が使えるようになることです。はじめは「空手」しか使えなかった主人公が、1つ道場を破るごとに「棒術」「居合い抜き」「剣道」…と使えるようになっていくことにとても快感を覚えます。また、他のキャラクターも、主人公を始め各道場を虎視耽々と狙っているので、主人公もうかうかしていられません。常に緊張感があります。

アクション性もよく、自分を成長させることも楽しいこのゲーム、どうぞ皆さんプレイしてみてください。

(神奈川県　坂田泰隆)

◇読者プレゼントに出したところ「どんなゲームなの？」というお便りをたくさんいただきました。というわけで、こんなゲームですよ(笑)。

いました。その数実に64本!! その中に、何とあの「ヌイーゼン」の姿が!! やった〜と面って中身を見て見ると、パチンコソフトに書き換えられていました(泣)。でも、「デッドゾーン」と「エレクトリシャン」は無事だったのでまあOK…?(大阪府　黒崎夕壱)

◆2連続で会社ネタ。やっぱり狙い目なのか!?

◇書き換え糠喜び、ってありますよね。私も88の「ザナドゥ2」のディスク、1枚だけ上書きしちゃったらしくて呆然としたことが。

☆95年の秋に、三重県に旅行に行きました。そこで立ち寄った、いかにも個人経営の中古屋で、FCソフトのワゴンを発見。しかも「ご自由にお持ちください」!! 本数にして約300本のソフトをいただき、MDとGGのソフト20本ほどを、確か1万円で購入しました。松阪牛を食べに行ったはずが、大量のソフトを入手するという、有意義で不思議な旅行でした。

(北海道　斉藤章道)

◇この方、お坊さんなんですよね、ご職業が。素朴な疑問なんですけれど、お肉食べていいんですか？

◆こんないい目にあえるのも、功徳の積み方次第なんだろうか。

☆パネポンフリークなら、ワンダースワンの「GUNPEY」を死んでもやれ！ と言いたいところだが、私もまだ買ってない。今のうちに買っておかないと、ハードごと消えてしまいそうで怖いが、4月15日にDDRフルセットが控えているので、貧乏高校生は根性の値下がり待ちです。

(山口県　バンブー共同通信)

◇本日めでたく津田さんを抜いて、195万点の大台に！

◆君たちちょっと上手くなりすぎだって。ところで、この箱は中身ごと奥山さんにあげるよ。資料とかイロイロ。

◇う。こんなにあるんですか〜。私の棚と机のどこ入れろと。

◆だから片づけろ！ とりあえず私物のマンガだのCDだのは持って帰れって、なくすんだから。

◇家に置くともっとなくすの。実は我が家には時々、ブラックホールが発生しましてですね。

◆頼むからオレがいなくなった後に、「引地さん！ あのファイルどこですか」なんて電話かけてくるなよ。

◇努力します〜。そんなわけで皆さん、実は、本誌の立ち上げからずっと編集をしてきた引地さんが、今号をもってサヨナラすることになりました。

◆皆さんにはお世話になりました。ご挨拶は編集後記の方でさせてもらってるんでヨロシクです。

◇引地さんを欠いてこれから大変になると思いますが、パワーを失わないよう頑張ります！ 次号は9月アタマ!! ぜひ応援よろしくお願いしますね!!

あて先は
〒104-0043
東京都中央区湊2-4-1 MGビル
(株) キルタイムコミュニケーション
ユーズド・ゲームズ編集部「読者コーナー」係

BACK NUMBER

バックナンバーのお知らせ

ユーズド・ゲームズ　バックナンバー常備店さん

「近くの書店で売ってないよ～！」という、読者さんからの悲鳴にお答えして、全国で「ユーズド・ゲームズ」を確実に置いてくれている書店さんを紹介！　これからも、どんどん増える予定です。置いているのに載っていないという書店さんがあったら、「ここに載せてもらえるんですよ～」と**書店さんに**言ってみてね！

●北海道札幌市中央区
YES電脳館
旭屋書店　札幌店
●宮城県仙台市青葉区
本のゴリラハウス　勾当台店
本のゴリラハウス　花京院店
アイエ書店　駅前店
●福島県いわき市
ヤマニ書房
●群馬県前橋市
戸田書店　前橋店
●千葉県流山市
マジカルガーデン　南流山店
●千葉県千葉市中央区
三省堂Bee-One
●千葉県千葉市美浜区
ブックストア談　幕張店
●千葉県柏市
新星堂　カルチェ5柏店
●埼玉県浦和市
Dokidoki冒険島　南浦和本店
須原屋　本店
●東京都目黒区
恭文堂書店
●東京都新宿区
芳林堂書店　高田馬場店
紀伊国屋書店　本店B1
●東京都千代田区
明正堂書店　秋葉原店
T-ZONEミナミ
石丸電気　ゲームワン
ラオックス　ザ・コンピューターゲーム館
書泉　ブックタワー7F
●東京都立川市
オリオン書房　立川北口店
●神奈川県平塚市
文教堂　伊勢原南店
●神奈川県川崎市
文教堂ブックセンター
●長野県更埴市
Dokidoki冒険島　更埴店
●静岡県沼津市
吉野屋
●静岡県浜松市
マジカルガーデン　浜松高台店
●愛知県名古屋市緑区
マジカルガーデン　緑店
ブックセンター名豊　緑店
ファミーズ　浦里店
●愛知県名古屋市中区
三洋堂書店　上前津店
●愛知県名古屋市港区
ファミーズ　名港店
ファミーズ　当知店
●愛知県名古屋市南区
ファミーズ　柴田店
●愛知県刈谷市
ブックセンター名豊　刈谷店
●愛知県東海市
ファミーズ　富木島店
●愛知県知多市
ファミーズ　知多朝倉店
●愛知県半田市
ファミーズ　半田インター店
●愛知県大府市
ファミーズ　共和店
●愛知県阿久比町
ファミーズ　阿久比店
●岐阜県各務原市
本21　各務原店
●岐阜県高山市
三洋堂書店　高山店
●岐阜県恵那市
コスモブックセンター
●三重県津市
白揚　藤方店
●三重県鈴鹿市
宮脇書店　鈴鹿店
●三重県名張市
長谷川堂書店
●滋賀県彦根市
CBワールドフジノ　彦根店
●京都府京都市南区
アバンティブックセンター
●京都府京都市下京区
ブックストア談　京都店
●大阪府池田市
甲川正文堂
●大阪府大阪市浪速区
ソフマップ　7号店ザウルス
わんだーらんど　なんば店
ソフマップ　4号店2F
●大阪府大阪市北区
旭屋　本店
宮脇書店　大阪店
紀伊国屋書店　阪急32番街店
●大阪府大阪市東住吉区
アセンス
●大阪府大阪市都島区
駸々堂　VERSION99
●兵庫県神戸市中央区
駸々堂　神戸三宮店
●岡山県岡山市
丸善　シンフォニービル店
●岡山県総社市
宮脇書店　総社店
●鳥取県鳥取市
ブックセンターコスモ　吉方店
●広島県福山市
啓文社　瀬戸店
●島根県松江市
BC今井　西津田店
●福岡県福岡市
りーぶる天神
●鹿児島県鹿児島市
ひょうたん書店
ひょうたん書店　Warp店

＊掲載ご希望の書店様を常時募集しております。弊社販売部までご連絡頂ければ幸いです。

<2号>本体価格757円
誰も知らないソフトを密かに楽しむ／シューティングゲーム特集／対戦ゲーム特集など

<3号>本体価格780円
充実！　中古ゲームライフ／シリーズ1作目特集／スーパー32x特集など

<4号>本体価格760円
脱線！　チョー大作主義／パソコンゲーム特集／メガドライブ特集など

<5号>本体価格760円
手を出すな！　キワモノ全開ハード&ソフト／女性ゲーマー特集／RPG特集など

<6号>本体価格760円
名もなきゲームたちとの邂逅／ゲーム音楽特集／アドベンチャーゲーム特集など

<7号>本体価格760円
奇作豊作！　バカゲーコレクション／戦略シミュレーションゲーム特集／PS・SS特別ふくろ綴じなど

<8号>本体価格760円
楽しさ100倍！　多人数プレイゲームの宴／バーチャルボーイ特集／セガの怒られゲー特集など

<9号>本体価格760円
スーファミ救出作戦！　名作の千年王国／ゲームギア特集／キャラバンシューティング特集など

<10号>本体価格760円
今は亡きメーカー特集　思い出はきらめく星々／セガ8ビット機の伝説／ゲームマンガ特集など

<総集編>本体価格1800円
1号～4号までの記事を90%以上再録した、再編集版。カラーページはオールモノクロ化した、バックナンバー用廉価版。

<総集編2>本体価格1800円
5号～8号までのほとんどの記事を再録した総集編。総集編書き下ろしページも少々ある廉価版。

＊1号は完売いたしました。

<ナイスゲームズ1号>本体価格760円
一生愛せる極上ゲーム／ヘンなタイトル特集／制作者インタビューなど

<ナイスゲームズ2号>本体価格760円
98年ゲームランキング200／ギャルゲー特集／制作者インタビューなど

弊社では、ただ今バックナンバーの直接販売を休止させて頂いております。書店さんを通じての販売のみとなりますことをご了承ください。下の注文書(コピー可)に、欲しい号数、冊数、住所、氏名、電話番号をお書きの上、お近くの書店さんへご注文ください。なお、お手元に届くまでの日数は、書店さんによって異なりますので、ご注文の際にご確認ください。

客注扱い

書店(帳合)印

版元　キルタイムコミュニケーション
TEL 03-3555-3431／FAX 03-3555-1203

お名前

ご住所

TEL　(　　)

ユーズド・ゲームズVOL.(　　　　　)←号数を記入 ※本体価格　VOL.2　757円、VOL.3　780円、VOL.4～　760円	各　　冊
ユーズド・ゲームズ総集編　※本体価格　1800円	冊
ナイスゲームズ　※本体価格　760円	冊
美食倶楽部バカゲー専科　※本体価格　980円	冊

←切り取ってお近くの書店にて御注文下さい。

HISCORE 65535 CREDIT99

チョウゲーム
ショウジョ
ユーゲ

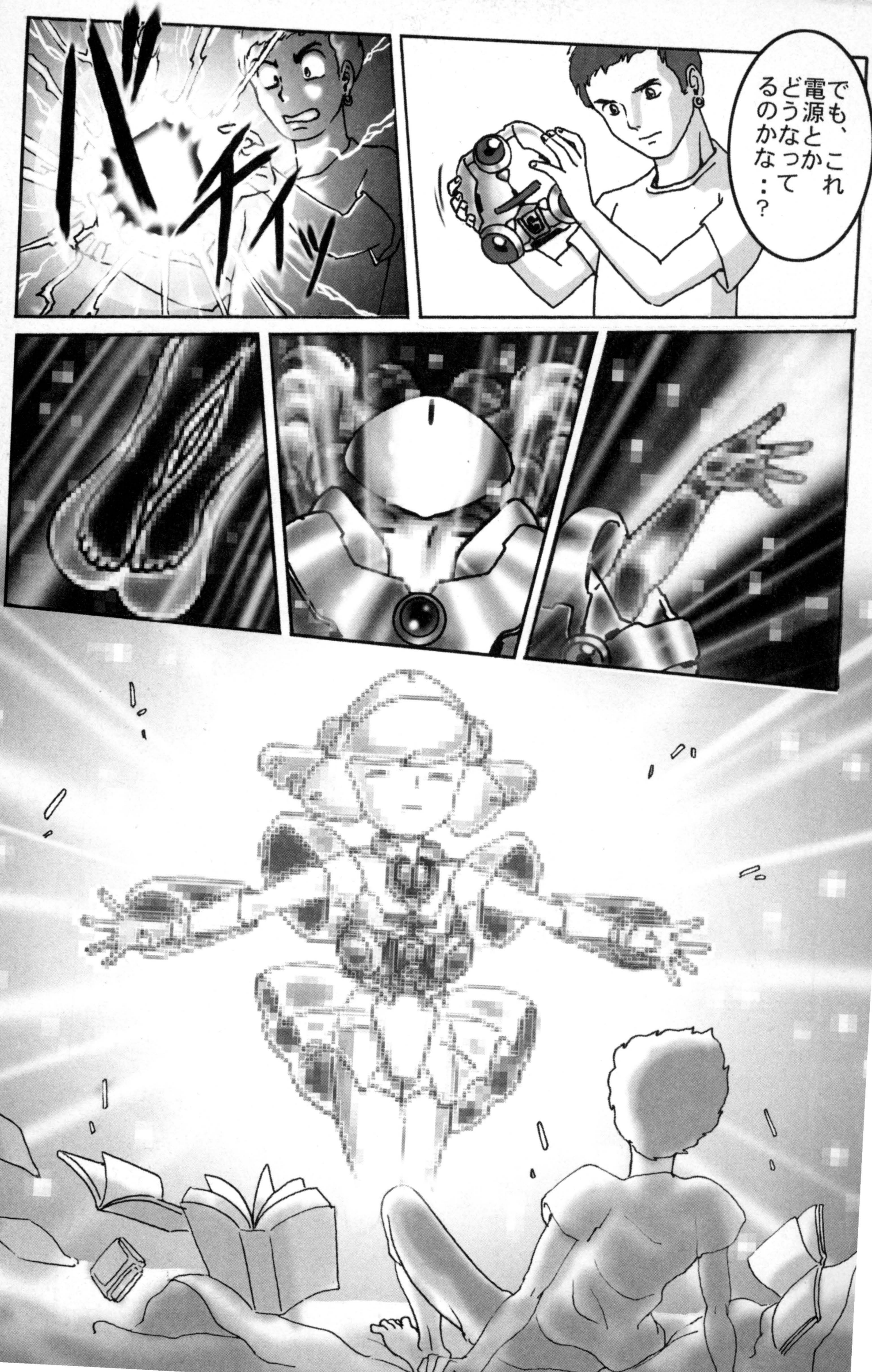


BY SORGE.F.FUJIO

EXTEND EVERY SPAGES

PUSH START


粗大ごみ
毎週（火）
資源ごみ
毎月15日
日にちを守って
利用して下さい
うーん・・。北米型ジェネシス3でもないし
韓国製ニセファミコンでもない・・。
この大田区最強のゲームマニア(笑)弓削幸一の
知らないマシンがあろうとは・・。
UGE-999in1
こりゃひょっとすると、とんでもないレアハードかも知れないぞ！


でも、これ
電源とか
どうなって
るのかな…？
バチィッ



ウィィィーン
まあ！あなたが助けてくれたのね！
なんてお礼を言ったらいいのかわからないわありがとう！
待て。
怪しい…。
・・・というわけで。


私は超ゲーム少女ユーゲ♥
それがどうして粗大ゴミ置き場に捨てられてたんだ？
ゲームの国からみんなを幸せにするためにやってきたの♥
そうなの!!!
今この地球は、恐ろしい危機にさらされているのよ！
ものすごく怪しい…。



オゾン層の破壊
有害化学物質の蓄積、
いまや地球は瀕死の
状態を迎えているわ
このままでは
美しい大地は滅んでしまう
誰かが立ち上がらなければ
ならないの
そして
そのため
には・・
カチッ。
あなたがこの
「カラテカ」を
クリアするしか
ないのよおおお!!!
カラテカ
KARATEKA
PUSH
START BUTTON
だから
なんで!!!
考えるな、
感じるんだ。
ブルース・リーか
おまえは!!!
熱帯雨林が
どうなっても
いいの!?
オレは明日
英語のテストが
あるんだよぉ!


結局徹夜で「カラテカ」をクリアさせられた。
おかえり。テストどうだった？
いいわきゃないだろ。
居残りで二時間みっちり補習だよ。
ピッ
・・先週より南米大陸で猛威を振るい、対策の目途すら立たなかった、ベネズエラの森林火災が、突然鎮火しました。
現地では、突然現れた不思議な少女が魔法で火を消して回ったという、奇跡の噂でもちきりです。
現地映像
な、なんだよそのカッコ・・



…まさか
おまえが？
あなたのクリアしたゲームが
わたしのパワーの源になるの
なお別の情報では、この少女が火事のドサクサに現地のゲームショップから希少な中古ゲームを鷲掴みにして逃走したとの証言もあり、事件は混迷の度を深めています。
ブラジルマスターシステム版「ストII」
ふふふ…見つけたぞユーゲ。また人間なぞに味方しおって
今度こそ我等が息の根を止めてくれるわ
TO BE CONTINUED.

読者プレゼント

PRESENT



今回は平謝りです。ゴメンナサイ!! 編集部が3階から5階に引っ越したのですが、その時に、贈り主別にしておいたプレゼント品が…全部一緒になってしまい、今や、判別不能になってしまいました。せっかくのご厚意なのに、本当に申し訳ありません。品物に心当たりのある方はぜひご一報ください。プレゼントの締切りは、7月20日です。どしどしご応募ください！

マニアックマンション（FC） 2名様

パワーリーグ（PCE） 5名様

週刊住宅新聞社さん提供
なる本ゲームクリエイター 5名様

ゾルゲ市蔵さん提供 各1名様
沙羅曼蛇ハイパーユニット
（カンペンと鉛筆と消しゴムのセット）
ダライアス財布
マリオブラザーズ
（PC－88版カセットテープ）

夢工場ドキドキパニック(FCディスク)
リフレクトワールド(FCディスク)
オセロ(FCディスク)
スマッシュピンポン(FCディスク)
トップルジップ(FCディスク)
ウィッツ(FC)
ランペルール(FC)
忍者武雷伝説(MD)
アームドF(PCE)
戦国麻雀(PCE)
魔境伝説(PCE)
妖怪道中記(PCE)
ガイアの紋章(PCE)
サイコチェイサー(PCE)
各1名様

次号予告

第1特集
アガリは京都・任天堂!!
日本縦断！ クリエイター列伝

第2特集
帰ってきたパソコンゲーム！
5インチディスクは永遠に

ゲーム19××、美食倶楽部バカゲー専科、疾走！ 魔法大作戦、今月の一本、超ゲーム少女ユーゲ、アーケードトラックス…など、**豪華連載陣も絶好調!!**

季刊 時代を逆走する日本初の中古ゲーム専門誌
ユーズド・ゲームズ
Vol.12 AUTUMN
1999年9月初旬発売予定
（地域によっては遅れることがあります）

ユーズド・ゲームズ

季刊ユーズド・ゲームズVol.11夏号
1999年5月31日発行　第4巻第3号通巻13号
定価：本体760円（消費税が別に加算されます）

発 行 人：武内静夫
編 集 人：滝沢嘉一
編 集 長：滝沢嘉一
編 集 部：引地幸一
奥山美雪
津田清和
デザイン：マイクロクリエイティブ
編集協力：市川和久
M2
倉持征木
斎　九寧
左保里
ジョッキー☆笹岡
鈴木純平
ゾルゲ市蔵
中村満
本保雅土
販売営業：長谷川安次
大森浩司
加藤勝
印　　刷：大日本印刷株式会社

（株）キルタイムコミュニケーション
〒104-0043 東京都中央区湊2-4-1
編集部 Tel. 03-3555-1201 FAX.03-3551-9384
販売部 Tel. 03-3555-3431 FAX.03-3555-1208

EDITOR'S ROOM

先日、プライベートで遠方に出かける用事がありました。その出先、某ローカル駅で電車を待っていたら、前にいた若者がなんと「ユーゲー」を読んでいました。首都圏（特に秋葉原界隈）では、ごく希に見かけるのですが、こんな地方で出会えるとは思いませんでした。なんか、妙に新鮮でうれしいですね。声こそ掛けませんでしたが、バカゲーのページを開いていたことは確認できました。「気が付けば、あの人もユーズド・ゲームズ」…そんな日を夢見てこれからも精進して参ります。（滝沢）

というわけで、読者コーナーをご覧になられた方はすでにお気づきかと思いますが、今号をもちまして、本誌の編集から離れ、退社することになりました。読者のみなさん、そして本誌に関わられた方々、心よりお礼を申し上げます。ありがとうございました。特に、今日まで編集を続けることができたのは、読者のみなさんのお便りがあってこそでした。ホントにありがとう！　…って感謝の言葉しか思い浮かびません。今後も本誌をよろしくね。ううっ、嗚咽が…。とにかくサヨナラです。では。（引地）

月刊ペースの刊行も11号で一段落。ようやくゆっくり休めそうです。そのせいか、またぞろ温泉行きたい病が再発。温泉入って浴衣でビール、美味しいご飯とお酒を堪能したら、こころゆくまでサイキ対戦してギャザやって…っていうのを2泊くらいでやりたいですねぇ。ささくれ立ったココロとカラダをリセットしたいです、一回。さて、引地さんが退社されると、本誌の立ち上げから休みなく制作に携わった人がいなくなってしまいますね。今となっては2人体制もよき思ひ出でせう。さよなら、楽しかったわ（奥山）

長い付き合いだった引地さんともこれでお別れ。思えば、私がこの会社に入った時、最初に世話してくれたのは引地さんでしたっけ。あれから3年半かー。初期の頃からいたメンバーはこれで私一人。さみしいもんですな。と言う訳で「To Heart」で心を癒す今日この頃。おもろいねえ、やっぱ。今年のGWは髪の色が緑と赤と青の女の子とドリームする予定なので探さないで下さい僕は心の旅にでるのですやっぱり現実よりもゲームですよねえ引地さん。と言う訳で、また飲みに行きましょう。ご苦労様でした。（津田）

ユーズド・ゲームズVol.10　読者プレゼント当選者

ロックマン5
熊本県　國岡亮

ファミコン風雲児
東京都　佐野英嗣

ケルナグール
東京都　中嶋真

銀河の三人
千葉県　大森由美子

大地震
埼玉県　宇都宮晃良

MD1専用S端子ユニット
兵庫県　久末賢明

ワンダーモモ
広島県　薄井健吾

幽遊白書　闇勝負！　暗黒武術会
京都府　山中善裕

大魔界村
愛知県　鈴木敏之

ワープマン
広島県　堀尾直樹

シティコネクション
長野県　宮下直也

スパルタンX
北海道　吉村茂樹

機動戦士Zガンダム　ホットスクランブル
愛知県　鈴木英二

ポートピア連続殺人事件
千葉県　池島幸大

クレイジークライマー
香川県　細谷尚

エレベーターアクション
岐阜県　大矢裕一

チャレンジャー
群馬県　高橋恵

必殺道場破り
埼玉県　遠藤肇

くにおくんの時代劇だよ全員集合！
東京都　宮原啓司

クルクルランド
東京都　浅野修平

デビルワールド
兵庫県　劉聖太

7月15日までにプレゼントが到着しなかった場合はお手数ですが編集部までご連絡下さい。

POST CARD

50円切手を
貼って下さい

1040043

東京都中央区湊2-4-1　MGビル

KTC キルタイムコミュニケーション

季刊ユーズド・ゲームズ編集部

Vol.11アンケート係行

フリガナ 氏名	ペンネーム		
	職業	年齢 歳	性別 男・女

〒　住所

●本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同）

●買って面白かったゲームソフト名

その理由

●特集でとりあげて欲しいテーマは？

●ゲーム以外でいちばん興味のあることは？

キリトリセン

●面白かった記事（3つまで目次の番号を記入して下さい）

●つまらなかった記事（3つまで目次の番号を記入して下さい）

●この本をいつから購入していますか？

・今回はじめて　　　・（　　　）号から

●87年発売のゲームソフトでもっとも好きなタイトルを3本あげて下さい。
また、その理由は？

●ソフトやハードの整理・収納・メンテナンス、変わったゲーム収集方法など、「中古ゲームライフ」にまつわる体験談をお書き下さい。

●本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書き下さい。

●欲しいプレゼント商品名（プレゼントのしめきりは7月20日までです）

平成11年6月1日発行第4巻第3号通巻第13号
発行所：キルタイムコミュニケーション
発行人：武内静夫
編集人：滝沢嘉一
〒104-0043東京都中央区湊2-4-1 TEL03-3555-3431 FAX03-3551-9384



ISBN4-906650-39-2 C2076 ¥760E

定価：本体760円
※消費税が別に加算されます